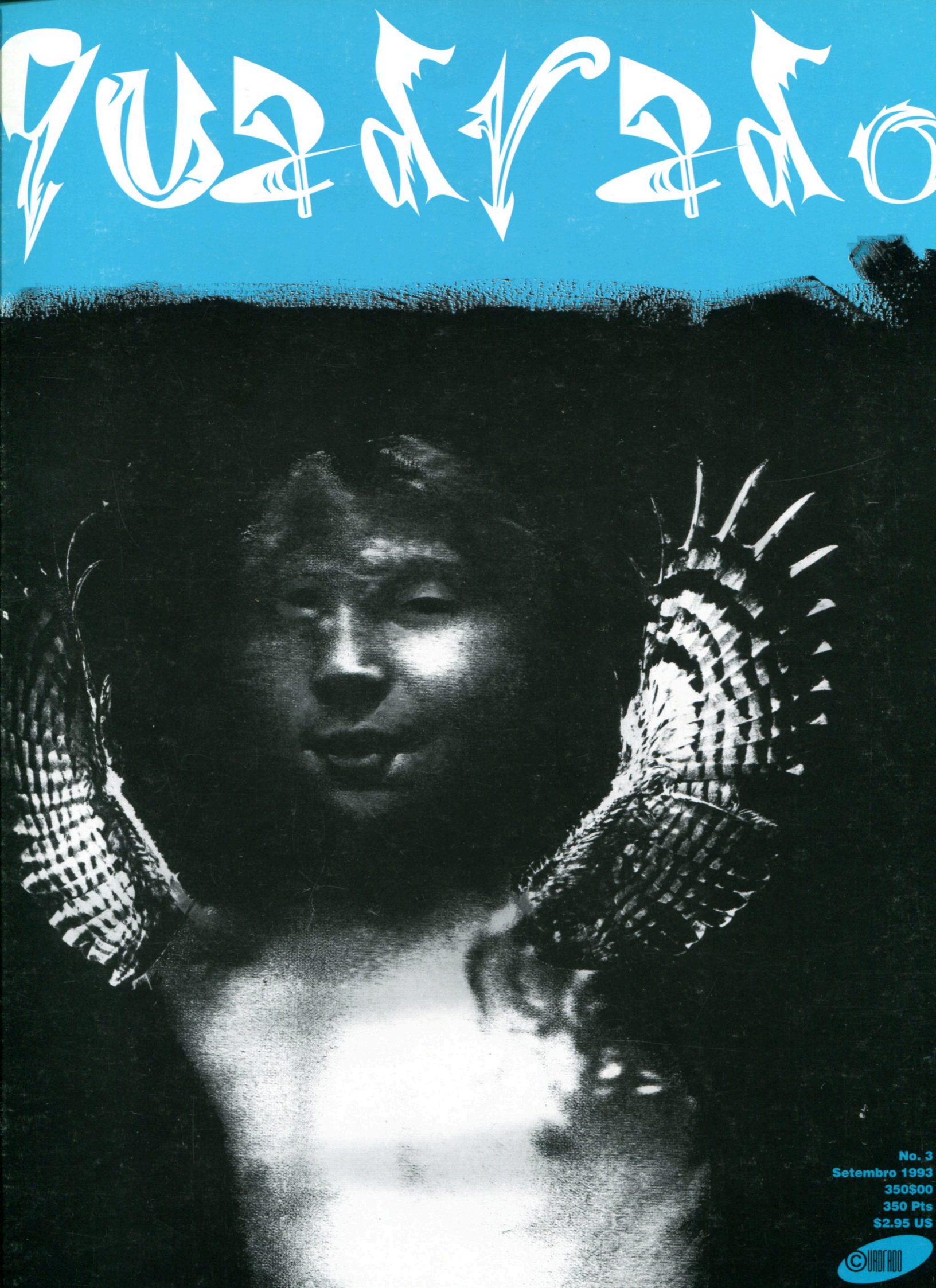
Surfer



No. 3
Setembro 1993
350$00
350 Pts
$2.95 US

© VIAGRADO

a edição independente do ano!

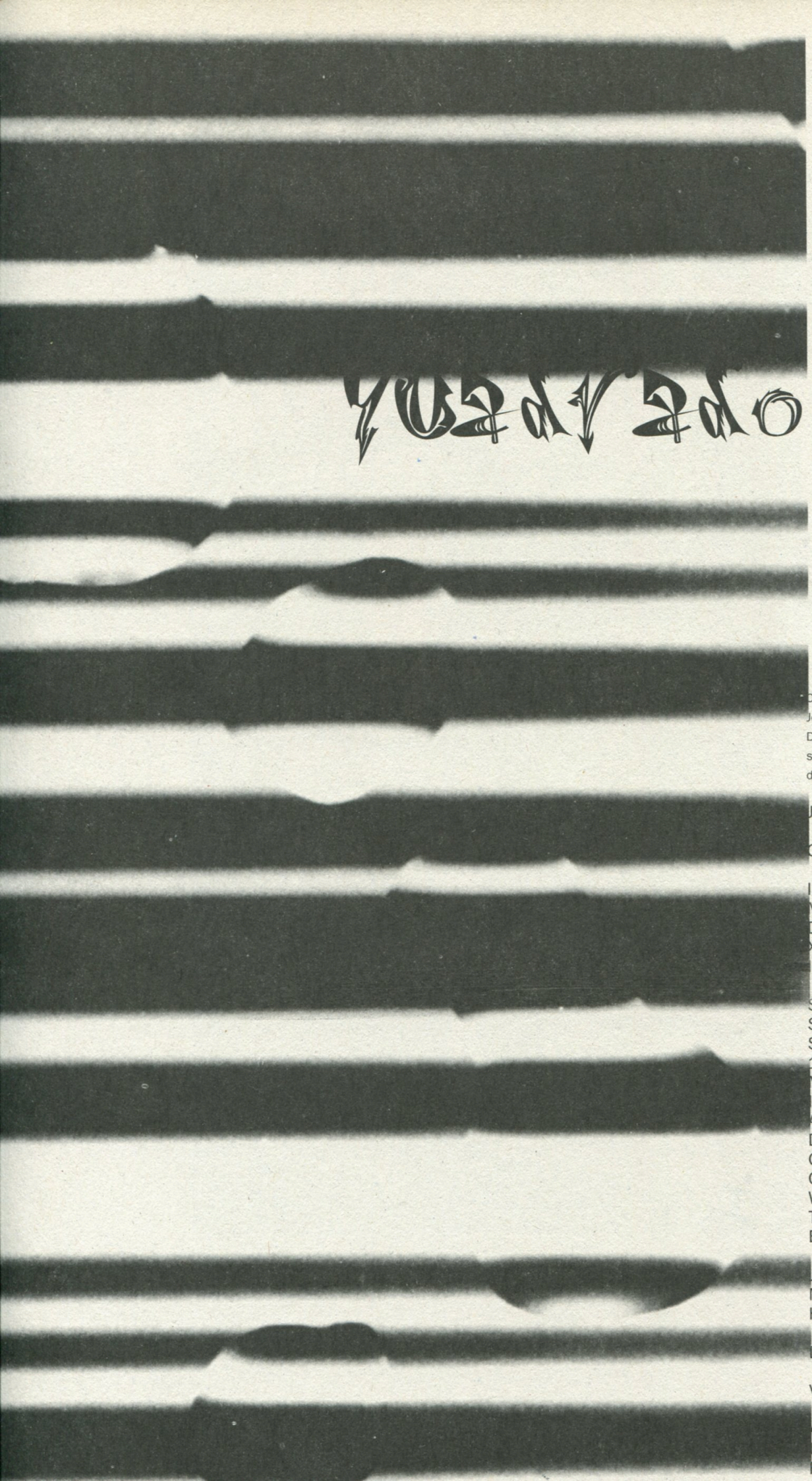
José Carlos Fernandes
associação Neuromanso
Clube Comicarte

Controlo Remoto
(segunda Edição)

48 páginas ... 300$00 + 75$00 (portes)

INTERZONA

Apartado 4122 Senhora da Hora 4450 Matosinhos



Capa
José Rui Fernandes
Duo Design
sobre ilustração
de Dave McKean

Joe Sacco

Céline

Image
Marvel
Dark Horse
X-Men
Iron Man

Sandman
Sur La Route de Selma
Spawn
1963
Miracle Man
Intermezzo
A Life Force
Doom Patrol
Grendel
Coutoo
Wild C.A.T.S. Compendium
Troubador
Eclipso

José Carlos Fernandes
Mário Moura
Heitor Alvelos

Dave McKean

Vertigo

American Music Club
U2
Fluke

Palestine de Joe Sacco

A Palestina anda na boca do mundo, depois do acordo OLP-Israel. Este é, portanto, o momento ideal para ler Palestine. Esta BD foi fruto da curiosidade de Joe Sacco por este povo, visto com olhos de poucos amigos por todo o ocidente. Sacco é natural de Malta, formou-se em jornalismo, e já viveu em Malta, Portland, Berlim e no médio-oriente. Um admirável autor com um estilo inconfundível e com um uso de perspectiva surpreendente - tanto a nível de desenho como de argumento. Um autor a acompanhar. Esperemos que a sua passagem pelo 7º SIBDP o sirva para colocar no panorama editorial português. NC

editorial

Este é o número da consolidação ou do descalabro total. Só depois do Salão da Amadora é que faremos um balanço, com o olhar imparcial da história.

A verdade é que precisamos desesperadamente de vender. Os subsídios nunca resolveram problema nenhum. Isto é, problema de fundo, porque os outros lá se vão resolvendo. Há sempre a questão grave do interesse das pessoas. Se for nulo, não faz sentido editar o que quer que seja, nem que se tenha dinheiro para 10.000 exemplares. Nós, com os nossos 1.000 já temos problemas que cheguem. Por isso é que contamos com os dois maiores salões de BD de Portugal, para divulgar, e principalmente vender. Sobre o interesse que isto e outras coisas despertam, têm um artigo na página 8.

Nunca nos poderíamos esquecer de fazer aqui uma referência especial ao 7º Salão Internacional de Banda Desenhada do Porto, do qual nos coube uma (muitíssimo) boa parte da organização. Foram meia dúzia de pessoas que o organizaram (e se calhar já exageramos), e o orçamento total não daria para uma das exposições dos "salões oficiais das cidades", como Angoulême, Barcelona ou Amadora. Mesmo assim conseguimos cá ter um volume de pranchas originais surpreendente, trinta das quais de um daqueles que já é um dos maiores autores do mundo e se vai tornar num nos maiores autores de sempre, Dave McKean. E é dos poucos artistas que estão finalmente a elevar a Banda Desenhada a uma forma superior de arte e de expressão. Recentemente foram publicados trabalhos de Dave McKean no livro Illustration Now, junto com os maiores ilustradores do nosso tempo. Também foram publicados trabalhos na Print anual, ao lado dos melhores designers actuais. Além disso, Dave McKean colecciona tantos prémios internacionais de design gráfico como de Banda Desenhada.

Se repararam, a ilustração da capa é original de Dave McKean. Isto é, 50% original, pois foi usada na capa de um livro de histórias de Neil Gaiman, com um tratamento diferente - a 4 cores. Também chamamos à atenção que na página 25 encontram uma entrevista exclusiva, onde Dave McKean revela mais um pouco sobre si mesmo.

Neste momento, já começa a ser evidente que se torna impossível responder pessoalmente a todos os que nos escrevem. No próximo número tentaremos começar uma secção dedicada à correspondência, que para nós é das zonas mais "vivas" de qualquer publicação - basta ler a revista Maria. Avisamos no entanto, que não damos conselhos amorosos ou sentimentais.

O 7ºSIBDP é o salão possível, e quem faz o que pode, a mais não é obrigado. Muita coisa falhou, nomeadamente as editoras de BD portuguesas. Acabaram por não fazer falta, mas isso não é desculpa para não investirem um centavo num acontecimento que em 1991 registou cerca de 25.000 entradas (número fornecido pela administração do Mercado Ferreira Borges). Isto sem contar com a trabalheira total que dá preparar semelhante coisa. Mas cada um sabe da sua vida, e as editoras sabem da delas. Devem vender que se fartam, durante o ano.

Divirtam-se no 7ºSIBDP- Ele existe para isso.

José Rui Fernandes

Têm olhos à volta da cabeça, bocarras até ao olho do cú e noutros sítios, só para nos mentir... É assim que eles são... Céline (in Viagem ao Fim da Noite)

P.S.
Três dias para realizar este Quadrado. Não é muito. Faltam as afinações finais, alguma revisão de textos, falar do que se passa por cá. Ou não se passa nada?

Quadrado No.3
Outubro 1993

Editores
Nuno A. N. Correia
José Rui Fernandes

Design
Estúdio de Design > (DUO)

Palavras
Nuno A. N. Correia, José Rui Fernandes, João Lameiras, João Ramalho

Bandas e Arte
Heitor Alvelos, José Carlos Fernandes, Mário Moura, Rui Daniel Pinho

Assinatura
Seis números 1900$00. Cheque ou vale postal à ordem de Associação Neuromanso.

Contribuições
Os artigos e as BDs publicadas são da responsabilidade dos seus autores. Enviem textos, BDs ou arte ao cuidado dos editores para o Apartado 4122 - Senhora da Hora - 4450 Matosinhos
Prazo limite para o número 4: 30 de Outubro de 1993.

O Quadrado pode ser adquirido nos seguintes locais
Casa do Livro, Livraria Diário de Notícias, Livraria Leitura, Oiro do Dia, Tabak (Jumbo-Maia), Livraria Finisterra (Coimbra)

Copyright
Todas as imagens utilizadas assinalam o detentor do respectivo copyright.

Caixa de Ferramentas
Mac Centris 650 36/1,2Gb, Mac II Vx 16/200Mb e Mac II Vi 8/80Mb. A Dario 286 4/44Mb. Monitor RasterOps 20". Impressora Apple NTX e U-Max. Scanner Apple 300dpi. QuarkXpress, Aldus Freehand, e Microsoft Word. Saída final em Imagesetter Agfa Selectset 5000.

Design de Fontes
M. F. Benton/Vic Caruso, Tobias Frere-Jones, Rick Valicenti, H. Lubalin

Agradecemos
BDTeca Comicarte, Câmara Municipal do Porto Pelouro de Animação da Cidade - Animar o Associativismo, Sr. Cândido Peito, Dark Horse, DC Comics, Fantagraphics, Sr. Fontes, Instituto da Juventude, Kitchen Sink, Marvel Comics, Meriberica/Liber, Júlio Moreira, Susana Paiva, RA - Sistemas Informáticos (Rui Azevedo), T&Q - Comércio Internacional (Eng. Delfim Sousa), Sr. Guilherme, Fábrica de Papeis Fontes (Sr. Vieira), à Paula pela montagem e sem a qual este número ainda não teria saído e a todos aqueles que mostraram um interesse genuíno.

Morada
Apartado 4122
Senhora da Hora
4450 Matosinhos
Portugal

© 1993 Quadrado
Associação Neuromanso

X-Men, 30º Aniversário

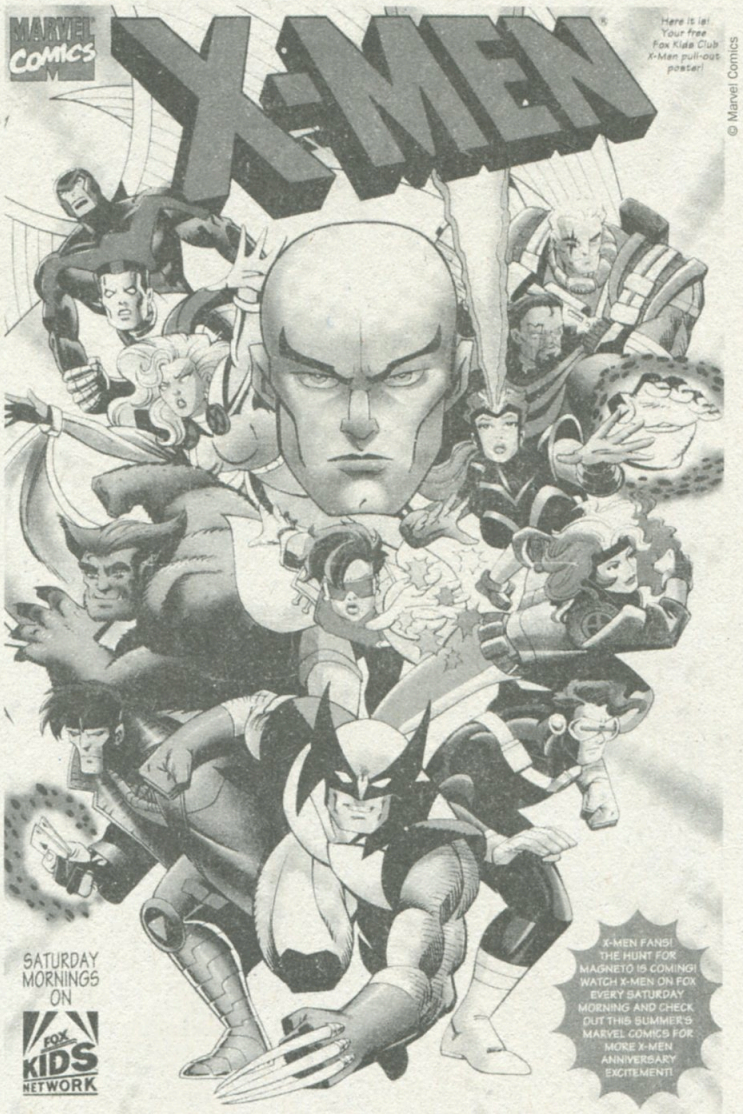
Os famosos X-Men comemoram durante 1993 o seu 30º aniversário, ocasião que vai ser aproveitada pela Marvel para um relançamento destes famosos mutantes. Em 1963, ano de acontecimentos marcantes (Beatles, Kennedy, Vietname...), a criação deste grupo de heróis passa por Stan Lee - aliás como quase tudo o resto na Marvel -, que escreveu a revista X-Men do número 1 ao 19. Para assegurar o futuro, a Marvel assegura a saída de um monte de publicações. Uncanny X-Men, X-Men, X-Factor, X-Force, Cable, Wolverine, Excalibur, X-Men Adventures, X-Men Unlimited e ainda algumas séries limitadas, Gambit, Generation X, Xavier Files... como podem verificar, é mesmo um monte. Quanto à qualidade, a quantidade trouxe alguma, como por exemplo a entrada de J. M. DeMatteis para a equipa X-Factor. Não se podem queixar os fans da falta de fartura. JRF

A **Marvel** lançou recentemente a linha Razorline para abrigar comics de superherois idealizados por Clive Barker. Só que estes superherois têm um toque de terror que os torna diferentes dos restantes no mercado, embora não sejam destinados para um mercado exclusivamente adulto. Até agora foram lançados quatro títulos - Hokum & Hex, Hyperkind, Ektokid e Saint Sinner. Este mês serão também lançados dois comics baseados em criações de Clive Barker - Pinhead (em que o protagonista é a estrela de Hellraiser) e Harrowers (comic com personagens criadas em Hellraiser, versão BD).
Entretanto, está a ser publicada pela Epic uma crossover Pinhead/Marshal Law intitulada Law in Hell, em que o nosso executor de heróis perferido provoca o caos em terras do inferno. NC

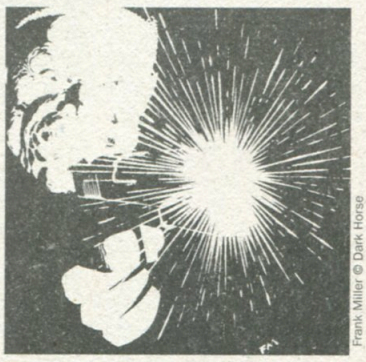
Para os interessados em seguir a evolução da **Image**, uma editora com menos de dois anos que já conta com o apoio dos maiores nomes "mainstream" norte americanos, aqui vão mais algumas novidades em telegrama. Keith Giffen lançou há pouco a bem-humorada BD Trencher. Mike Grell, conhecido pelo seu cruzamento superheróis/policial, lança Shaman's Tears. Larry Stroman, o fabuloso desenhador de Alien Legion, acaba de editar Tribe. Grant Morrison assina o argumento de Spawn 16. Todd McFarlane prepara a BD Spawn/Batman. NC

Iron Man #300

Seguindo uma linha de renovação - vira o disco e toca o mesmo -, também em voga noutras editoras (DC, para ser exacto), Tony Stark, o famoso Homem de Ferro desiste da sua armadura controlada à distância e muda de fato no número 300. Entretanto, a pressão foi demasiada e no Avengers West Coast #102, é o fim. É mesmo o fim do comic Avengers West Coast, e o grupo nunca mais será o mesmo, pois é também o início de Force Works - que substituirá imediatamente a finada. Segundo a Marvel, Force Works é um novo conceito em super-heróis. Ena! A verdade é que o Iron Man #300 está destinado a ser mais um best-seller. Não esquecer a capa, cheia de relevos, dourados e outros rodriguinhos. JRF



A **Dark Horse** prepara grandes trunfos para aquecer os dias frios que se avizinham. Frank Miller é o nome chave, a solo e com a sua nova etiqueta, Legend. Primeiro, sairá em Dezembro uma nova BD da série Sin City, intitulada Sin City: A Dame to Kill For. Desta feita, Sin City sairá em formato mini-série, de seis números. Mais tarde surgirão os seus novos projectos para a Legend - The Big Guy and Rusty the Boy Robot, uma nova série desenhada por Geoff Darrow, e Martha Washinghton Goes to War, uma continuação a Give Me Liberty, também com desenhos de Dave Gibbons. Os restantes fundadores da Legend, os ilustres John Byrne, Mike Mignola, Art Adams, Paul Chadwick, e os já mencionados Dave Gibbons e Geoff Darrow, têm já BDs prontas a ser publicadas. John Byrne fará, a solo, Danger Unlimited e continuará Next Men. Com argumentos seus e desenhos de Mike Mignola sairá Hellboy. Quanto a Paul Chadwick, este continuará Concrete. Art Adams irá lançar Monkeyman and O'Brien. Vale a pena ficar de olho neste grupo de autores. NC


Frank Miller © Dark Horse

Sandman 50
Neil Gaiman e P. Craig Russel
DC, 46 págs, cor, $2.95 US

Sandman 51
Neil Gaiman , Bryan Talbot, Mark Buckingham, Alec Stevens
DC, 32 pags, cor, $1.95 US

Nos Estados Unidos, quando um comic atinge um número chave, como 50 ou 100, é habitual comemorar-se com um número especial - maior e mais luxuoso. Sandman, felizmente, não fugiu à excepção. Neste Sandman 50, podemos contar com uma história maior que o habitual, com uma capa dupla com cores metalizadas e com uma galeria de 8 páginas de "pin-ups" Sandman por artistas como Dave McKean, John Totleben, Jill Karla Schwartz, Scott McCloud, Todd McFarlane, Michael Zuli e Michael Kaluta. Mas o que faz com que este número seja obrigatório (como, aliás, todos os retantes números da série) é o argumento de Gaiman, que só por si garante a classificação de 5. Tudo o resto é bonus - e diga-se de passagem, neste número os bónus são bem agradáveis, como os desenhos de P. Craig Russel. Este desenhador -que o leitor talvez conhecerá pela sua passagem por Elrik ou pelas suas adaptações de óperas famosas- possui um estilo muito próprio, próximo, talvez, de Mike Mignola. O seu estilo visual adapta-se perfeitamente ao fantástico e ao ambiente de fábula deste Sandman 50. Nesta história, é-nos narrada a história de Bagdad e do seu rei. Este, temendo a efemeridade da maravilhosa fase de riqueza pela qual a sua cidade atravessa, tenta imortalizá-la, transportando-a para o mundo dos sonhos.
No número 51, começa um novo capítulo, preenchido com várias histórias curtas. Neste episódio, é nos apresentada uma estalagem muito peculiar - trata-se de World's End, onde se encontram viajantes perdidos de vários mundos. Todos eles têm histórias para contar, histórias de sonhos e de uma misteriosa personagem albina e magra. A história que nos é contada neste número é a de um burocrata que se perde na cidade onde vive e que tão bem conhece. Cedo, no entanto, se apercebe de que já não está na mesma cidade - está dentro de um sonho dessa cidade. Um conto soberbamente desenhado por Alec Stevens. Os trechos desenrolados em World's End são de Brian Talbot e Mark Buckingham. NC ■■■■■

P. Craig Russel © DC Comics

Sur La Route de Selma
Berthet e Tome
Dupuis, 64 págs, cor, 60 FF

De vez em quando o fascínio dos autores europeus pela temática norte-americana resulta em obras bem sucedidas, e não no habitual aglomerado confuso de referências. É sem dúvida o caso deste álbum. O algo suspeito Tome (recentemente dedicado às aventuras de Spirou, tanto o velho como o novo) consegue construir um argumento forte e sincopado onde os "clichés" (as tensões inter-rácicas, a pequenez decadente do interior americano) se diluem perante o fluir da história, de modo a que o leitor só em retrospectiva sinta o seu peso. Uma façanha que não deixa de revelar a boa técnica narrativa de Tome neste trabalho. O desenho de Berthet ajusta-se perfeitamente ao clima pesado e inquietante, onde um jogo oculto de equívocos e vinganças acaba numa catarse trágica que pune culpados e menos culpados (haverá verdadeiramente inocentes?) com a mesma pena. Um álbum a ombrear com o também excelente "O olho do caçador", onde Berthet contou com argumento de Foerster, e que já foi editado entre nós pela ASA. Aliás, a oscilação da obra de Berthet consoante a qualidade dos argumentistas de que se rodeia é sintomática da complementaridade texto/imagem em banda desenhada. JR ■■■■

Spawn 8 a 11
Alan Moore, Neil Gaiman, Dave Sim, Frank Miller e Todd McFarlane
Image, 36 págs, cor, $1.95 US

Nos números 8 a 11 de Spawn, McFarlane decide-se defender das acusações de ter argumentos medíocres para a sua BD, contratando quatro dos mais conceituados argumentistas da actualidade. Alan Moore, o maior inimigo dos comics de massas, deixou-se convencer por Todd McFarlane, o menino bonito dos comics de superherói, e escreveu o argumento do número 8 de Spawn. O resultado é uma divertida história curta, em que Spawn pouco aparece, sendo a personagem principal Billy Kincaid, um criminoso que Spawn havia "eliminado". Esta história narra-nos as desventuras de Kincaid no inferno, onde encontra as piores monstruosidades imaginaveis, habilmente ilustradas por McFarlane. Fabuloso, também, o cínico final. Como bónus, ainda um poster desenhado por Frank Miller.
No número 9, McFarlane extende o convite a Neil Gaiman. Em mais uma curiosa colaboração, é-nos desvendado mais um pouco sobre o misterioso mundo de Spawn, sendo o inicio da história decorrido na Idade Média. Nesta primeira parte somos apresentados a uma versão medieval de Spawn e tomamos conhecimento da existência de um grupo ancestral de perseguidores de Spawns. Na segunda parte, menos interessante, assistimos a um combate entre o actual Spawn e Angela, uma bem dotada caçadora de Spawns. Muito embora obedeça a todos os clichés do género, o argumento denota bem a marca de Gaiman, já que este se dedica a aprofundar a mitologia de Spawn através de uma retrospectiva histórica - mecanismo usado por este autor em Sandman.
O mais bizarro número desta série é o número 10, em que Dave Sim constrói uma alegoria para o mundo da BD e a maneira como os autores de BD têm sido desrespeitados pelas grandes editoras. Cerebus e Spawn representam, nesta história, os seus criadores. É extremamente interessante a analogia criada por Sim de "heróis livres" e "heróis presos", relativamente aos heróis cujos direitos de autor pertencem aos seus criadores e àqueles cujos direitos pertencem às grandes editoras.
A desilusão chega no número 11, em que Frank Miller encena uma estranha guerra de gangs, com mutantes pelo meio e tudo mais. Apanhado pela linha de fogo está, claro, Spawn. Frank Miller esforça-se por jogar demasiado de acordo com as regras da editora Image, quando poderia personalizar mais um pouco a sua escrita.
De qualquer modo, é sempre bom ver uma injecção de talento numa série que outrora dipunha de pouco mais do que uns desenhos engraçados. NC ■■■■

Todd McFarlane © Image

1963
Moore/Gibbons/Veitch/Bissette/Simpson/Brown
Image, 30 págs, cor, 390$00

Com Watchmen e Miracleman Alan Moore dedicou-se a desconstruir com enorme sagacidade e crueza as bases mitológicas dos superheróis. A sua nova série, de título genérico "1963", tem, aparentemente, um objectivo similar. Mas o tom é totalmente diverso. Do realismo crú das suas obras anteriores Moore, recuperando um estilo humorístico que utilizara em algumas histórias curtas para a revista 2000 AD, passa para uma delirante paródia das séries que fizeram o sucesso da editora Marvel nos anos 60. As histórias em si são o que seria de esperar: combates cósmicos cheios de discursos hiperbólicos, superheróis assoberbados com ridículos problemas do dia a dia, vilões muito maus que são inevitavelmente derrotados pelos (ultra)bem-comportados bons no último minuto. Pouco diferem pois dos seus modelos de à 30 anos, e só nos espantamos com o facto de terem sido histórias como estas que revolucionaram, como realmente revolucionaram, todo o universo dos "comics". Mas o mais divertido de 1963 são sem dúvida os "anúncios" e as secções de correspondência e opinião nas quais Moore (transfigurado em "Afable" Al, uma caricatura cruel do editor/argumentista Stan "The Man" Lee) procura desmontar causticamente todo o sistema de produção-mitificação dos "comics". Para além de desenhadores que habitualmente acompanham Alan Moore destaque ainda para as participações de nomes menos conhecidos como Chester Brown, autor da série "Yummy Fur". É aliás notório que 1963 procura precisamente dar a conhecer novos autores aos jovens e fiéis "devoradores de mutantes" da Image Comics. Mesmo que o não consiga já poderá ser catalogada como uma das melhores séries de 1993. JR ■■■■

Rick Veitch © Image

Intermezzo
Warnauts/Raives
Casterman, 76 págs, cor, 65 FF

Com o notável álbum "Congo 90" a dupla Warnauts/Raives revelava um enorme potencial. Demonstrando grande empatia (ambos os autores colaboram no texto e no desenho) os seus álbuns combinavam um belo traço realista com histórias bem construídas, essencialmente com um fundo histórico relevante, e onde muitas vezes a caracterização do "ambiente" onde se localizava a acção se sobrepunha à das próprias personagens. Mas, mais recentemente, Warnauts e Raives têm dado alguns sinais inquitantes de estagnação, repetindo esquemas e tipificando as suas personagens, que acabam por se parecer demasiado de álbum para álbum e de local para local. E, nesta história despretenciosa (o próprio título o indica), não só essa tendência se acentua como não há nenhum movimento histórico subjacente que dê força à narrativa. Falando dos equívocos nas relações amorosas vistos por duas gerações de imigrantes italianos na Bélgica, "Intermezzo" utiliza de forma óbvia (portanto má) demasiados lugares comuns, dando azo a alguma frustração por parte de quem conheça o trabalho anterior destes autores. Isoladamente talvez este álbum merecesse um pouco mais mas, quando visto em perspectiva... JR ■■

A Life Force
Will Eisner
Kitchen Sink, 140 págs, PB, 2.190$00

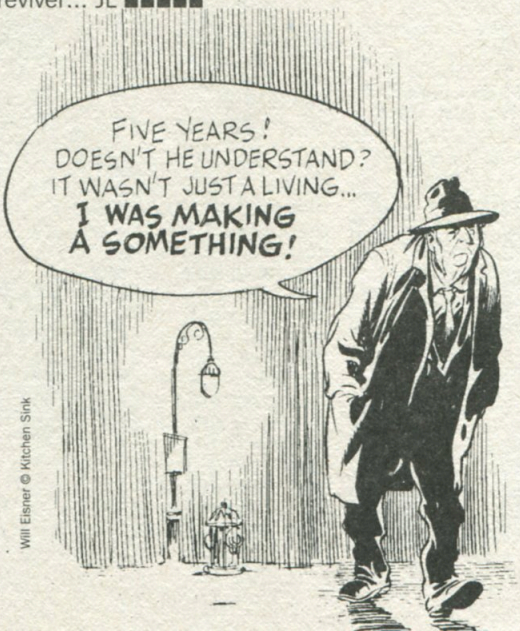
Há autores cujo nome está indubitavelmente ligado á afirmação da BD como uma forma de arte. Will Eisner é um desses raros eleitos e a "Life Force" vem ajudar a prova-lo.
Neste "graphic novel", o periodo da grande depressão serve de pretexto para Eisner fazer um pouco da história da América, através das pequenas histórias da grande cidade, em que os dramas saidos da sua imaginação se misturam com a sua própia experiência pessoal.
Toda a sensibilidade e talento narrativo de Eisner estão bem patentes nesta história de um conjunto de personagens que, numa época dificil, lutam por uma felicidade que quase nunca chegarão a alcançar, ocupados como estão em simplesmente sobreviver... JL ■■■■■

Miracleman 23
Neil Gaiman e Mark Buckingham
DC, 32 págs, cor, $2.50 US

Neste nº 23 de Miracleman, deu-se o início de um novo ciclo, intitulado Silver Age. Neste episódio, reaparece Young Miracleman, um dos dois "parceiros" de Miracleman. Estamos no ano 2003, e vai ser certamente curioso ver como um adolescente vindo dos anos cinquenta vai reagir perante a utopia criada por Miracleman. Entretanto, a série está quase a fechar o círculo iniciado por Alan Moore: de BD pura de superheróis dos anos cinquenta, Miracleman transformou-se num realista ensaio sobre como seria o mundo com superheróis. Agora, Gaiman está a deixar sementes para que o quotidiano de 2003 se torne tão inverosímil que estamos perto de novo de um comic típico de superheróis. NC ■■■■

Doom Patrol - Crawling From the Wreckage
Grant Morrison e Richard Case
DC, 182 págs, cor, 3.990$00

Grant Morrison tenta, com algum sucesso, fazer histórias de superheróis para leitores inteligentes e exigentes. Em Doom Patrol, Morrison bateu o seu record pessoal de permanência numa revista. O que importa descubrir nesta história toda é - porque tentar fazer BDs inteligentes de superheróis? Por puro exercício de estilo? Será que isso faz sentido, principalmente depois de Watchmen? Porque é que Morrison não se dedica a áreas mais sérias da BD? Estas dúvidas serão levantadas, sem dúvida, pelo leitor que pegar neste Crawling From the Wreckage, uma reunião das primeiras histórias da Doom Patrol de Morrison. Nesta BD ainda está patente a frescura das suas ideias, que mais tarde iriam caír na rotina. O que faz dela uma óptima introdução para o mundo bizarro da Doom Patrol. NC ■■■■



Will Eisner © Kitchen Sink

Coutoo
Andreas
Delcourt, 48 págs, cor, 60 FF

Andreas é actualmente um dos melhores desenhadores do mundo a trabalhar na nona arte. E, talvez precisamente por o seu traço ter tanta qualidade, dá sempre a ideia de poder beneficiar da colaboração de um bom argumentista. Mas esta avaliação sumária é capaz de ser algo injusta. Em "Coutoo", uma das obras solitárias que o autor produz em paralelo com a série "Rork", é-nos oferecida uma história bem definida, bem contada e eficaz, onde se fala da perenidade quase genética do mal puro nas grandes cidades. Claro que o fantástico sobrenatural não podia deixar de marcar presença, mas Andreas tem o cuidado de tornar o seu estilo visual mais sóbrio e menos rendilhado (num afastamento completo da estratégia utilizada em "Rork"), de modo a que o ambiente detectivesco/policial em que decorre a narrativa seja razoavelmente convincente. Aliás, é precisamente a relativa sobriedade do traço que faz com que a aparição dos elementos sobrenaturais seja quase... natural, numa demonstração inequívoca de talento narrativo por quem parece dele necessitar. Apesar do final algo previsível "Coutoo" é sem dúvida um álbum de leitura agradável. JR ■■■

Wild C.A.T.s Compendium
Jim Lee e Brandon Choi
Image Comics
112 págs, cor, $9.95 US

Sendo um dos best-sellers da Image, "Wild Cats" pode funcionar como paradigma da maioria da produção desta editora...
Da autoria de Jim Lee, uma das estrelas da Marvel que abandonou os "X Men" para tentara sua sorte na Image com uma série cujos direitos lhe pertenciam integralmente, "Wild Cats" não se distingue grandemente de qualquer dos grupos de mutantes da Marvel. Ao conseguir, na companhia de que é um dos fundadores, inteira liberdade criativa, Lee não a aproveitou devidamente, limitando-se a recriar uma receita que sabe de exito seguro.
É evidente que o desenho é muito bom, pois Jim Lee tem noções bastante completas de anatomia e das proporções, o que lhe permite elaborar com segurança "splash pages" e combates ultra violentos. Quanto ao argumento, que aborda a eterna luta entre o bem e o mal, representados pelos descendentes de duas raças de extraterrestres infiltrados entre nós, apesar da total ausência de originalidade, é minimamente eficaz. Claro que esta série édestinada aos fanáticos de super-heróis, quem lê banda desenhada à procura de uma história interessante e com conteudo, não é aqui que a encontrará. JL ■■

Grendel - War Child 1 a 10
Matt Wagner e Patrick McEown
DC, 32 págs, cor, $1.50 US

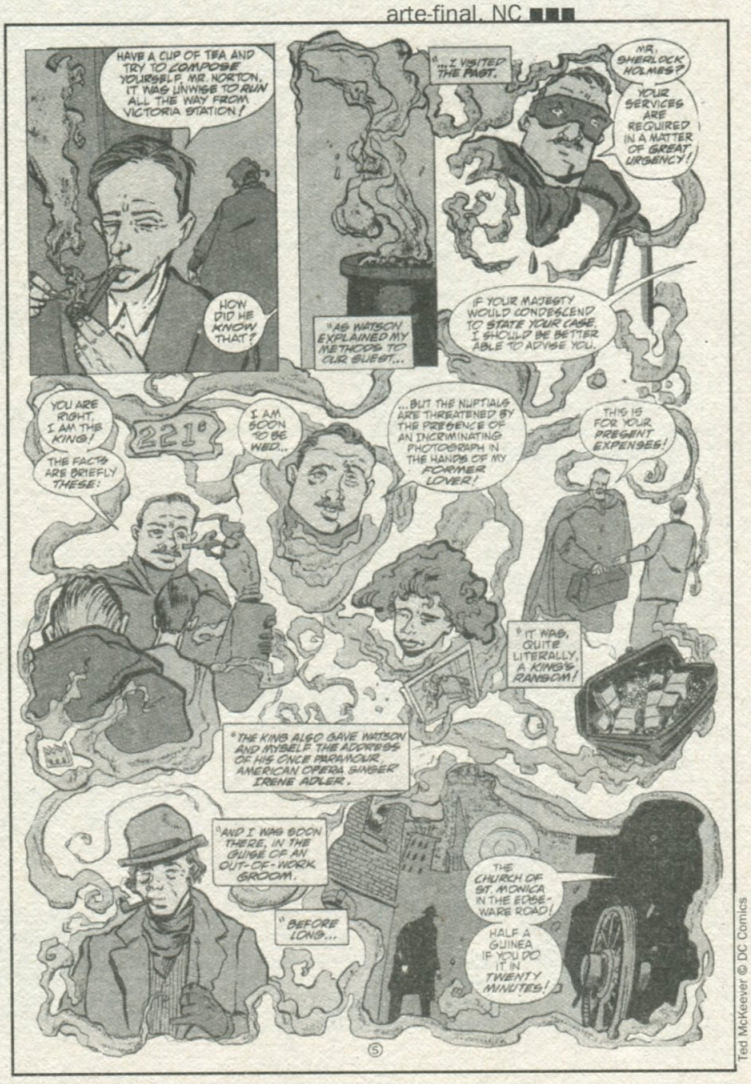
Matt Wagner consegue surpreender sempre os seus leitores, dando reviravoltas constantes tanto nos seus argumentos como no seu estilo de escrita. Em Grendel - War Child, Wagner envereda por um estilo que se assemelha à BD japonesa no ritmo e desenhos, mantendo o seu jogo de sub-narrativas e intrigas paralelas. Comparada com os anteriores capítulos de Grendel, esta BD é mais orientada para a acção, mas um registo de acção inovador e refrecante - ritmo da acção é quase cinematográfico. Este capítulo da saga Grendel é também menos experimentalista (se exceptuarmos as cores de Bernie Mireault) e mais comedido. Wagner consegue gerir admiravelmente o mistério que rodeia a personagem principal, pondo os leitores a conjecturar sobre a forma como que ela se enquadra na linhagem de espíritos/demónios que dão pelo nome de Grendel. Esta BD guarda excelentes surpresas aos seus leitores, mantendo sempre o seu interesse pelo percurso de um guerreiro Grendel desertor que rapta o sucessor ao trono de Grendel Khan, para o proteger. As influências absorvidas por Wagner nesta obra são demasiadas para ser inumeradas, mas o resultado está longe de ser uma reciclagem de velhas fórmulas. NC ■■■

Troubador
Michel Crespin
Ed Vent D'Ouest
56 págs, cor, 75 FF

Após ter estado ligado ao periodo áureo da revista "Metal Hurlant" através da série "Armalite 15", uma saga pós-nuclear na linha do "Simon du Fleuve" de Auclair, Michel Crespin desapareceu de circulação. Até agora...
"Troubadour", uma série medieval inspirada na mitologia celta, desilude em termos de argumento, demasiado confuso e com um ritmo narrativo excessivamente lento no 1º volume, tornando-se a série ainda menos acessível pela sua curiosa estrutura, em que cada capítulo corresponde a um diferente ramo de uma árvore genealógica, funcionando cada volume como um fio solto de uma tapeçaria cujo desenho ainda não é perceptível.
Mas o grande interesse desta série de que já saíram dois volumes é o surpreendente trabalho de cor de Crespin que valoriza de forma extraordinária o seu traço banal, dando origem a pranchas de uma beleza deslumbrante. Mais do que lindo, este álbum deve ser visto e apreciado. JL ■■■

Eclipso 7 e 8
Keith Giffen, Robert Fleming e Ted McKeever
DC, 24 págs, cor, $1,25 US

No meio de montanhas de comics medíocres de superheróis encontram-se, por vezes, curiosidades. É o caso de Eclipso nº7, aparentemente mais um dos inúmeros comics produzidos em série pela DC. Só que os desenhos estão a cargo de um grande desenhador - Ted McKeever, autor de Transit, Eddie Current, Plastic Forks e Metropol. O visual negro do traço de McKeever adequa-se perfeitamente ao argumento, já que a história é desenrolada na Londres de 1891 e tenta emular o ambiente de clássicos de terror como Drácula. O grande defeito é a não demarcação dos tiques dos comics de superheróis. Aqueles que já são incondicionais de McKeever não se importarão muito com isso, no entanto. O show McKeever continua em Eclipso 8, lamentavelmente não tão bem desenhado, já que Ted McKeever não se encarrega da arte-final. NC ■■■



Ted McKeever © DC Comics

Observações com um certo peso

José Rui Fernandes

A Associação Neuromanso, foi criada fundamentalmente para editar. Antes o Epitáfio, agora o Quadrado. Felizmente, as críticas saídas nos mais diversos jornais, alguns de elevadíssima tiragem, têm sido bastante positivas, excepção feita a umas escrevinhadas no Comércio do Porto, há anos, coincidentes com uma fase menos conformista (se é que o somos mais), e que nunca chegamos a ler. Mas a questão aqui, é outra, como facilmente se deduzirá...

O jornal Barlavento, com a sua secção Bedelho, coordenada pelo Fernando Vieira, é já um monumento. Consta, que o jornal é enviado para mais de 600 destinos (números não oficiais) directamente relacionados com a banda desenhada, ou seja, muita gente. O Fernando Vieira, tem sempre recenciado as nossas publicações, que têm direito a aparecer na dita secção, com reprodução da capa e tudo. Fomos mencionados cinco, seis ou mais vezes. Em resultado disso, recebemos um estonteante volume de correspondência: duas cartas. Ou seja, cerca de 30g (contando com o envelope).

Mas, somos mais famosos que isso. O Epitáfio #2 apareceu no jornal de maior tiragem em Portugal, nada mais nada menos que o Jornal de Notícias, e ainda por cima, a um Domingo. São tantos milhares de exemplares saídos para a rua, que eram precisos os dedos das mãos e dos pés de um monte de pessoas para os contar. Pois bem, com uma divulgação tão eficaz, o resultado foi brilhante: uma carta, correspondente a pelo menos 15g de correspondência.

Ena! O Epitáfio #6 apareceu no Público! E na secção do Carlos Pessoa! E junto a boas revistas espanholas! Que sucesso! É a glória!... 30g das mais belas cartas. Façam as contas...

A primeira referência ao Quadrado apareceu no Independente, e pela primeira vez recebemos algumas cartas, cerca de trinta até à data e com tendência a aumentar, porque pelos vistos o Independente é um jornal que é lido com muita calma... Na verdade, um mês depois, continuamos a receber cartas a pedir uma linda revista. Pelo menos valeu a pena ter alugado o apartado. Bom, a verdade é que trinta cartas não significam rigorosamente nada, e ainda mais se tivermos em conta que nas entrelinhas da notícia se lia "grátis!" com letras demasiado grandes para o meu gosto. Evidentemente, o Quadrado não é grátis, e a pagar, apenas duas pessoas o quiseram (dessas trinta que escreveram inicialmente).

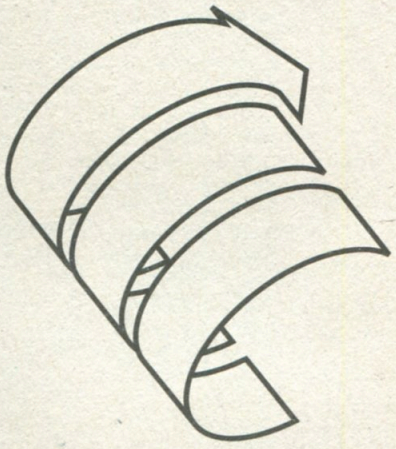
Coincidência ou não, o certo é que a maior resposta que obtivemos até agora (e consideramos trinta cartas um número ridículo), é resultado de uma divulgação quase por tabela, numa secção não especializada e que raramente ou nunca fala de BD. Para nós, começa a dar que pensar. Será que as secções de banda desenhada são lidas por alguém?

Isto é, por alguém diferente dos do costume? Para quem ainda não sabe, "os do costume" são os coleccionadores do estilo "quero ter tudo", e os que esperam receber tudo e mais alguma coisa à borla - afinal, é obrigação de quem edita, fazer passar a BD por esses autênticos veículos da cultura portuguesa. Boa vontade de uns (não duvidamos disso) e interesseirismo de outros (também não duvidamos disso) à parte, para que servem os críticos de banda desenhada em Portugal? Vale a pena haver críticos sem haver indústria?

Pela nossa parte, enfiamos o barrete correspondente ao interesse que as nossas publicações despertam através dos jornais e outros veículos de informação. Quanto ao possível interesse das secções especializadas de BD, muito barrete há ainda por enfiar. Fica aberto o debate.

Ilustração © Rui Manuel Pinho

Fábrica de Papéis Fontes
100% Reciclados



LITOGAIA
ARTES GRAFICAS, LDA.

Rua dos Terços, 129 - Pav. 3
Zona Industrial Canelas
4405 Valadares
Vila Nova de Gaia
Telefone 7629017

O REGRESSO DOS SUPER-HERÓIS

©/09

SONHOS DE CEGOS

NÃO!
O QUE É QUE SE PASSA?
EU... NADA...
GLASS
SAMUEL
FOI SÓ UM PESADELO...
ACREDITAS EM SONHOS?
ACREDITO COMO?
TDK
QUE OS SONHOS POSSAM DIZER-NOS O QUE VAI ACONTECER NA NOSSA VIDA...
ACREDITO QUE TÁS A FICAR PASSADO DOS CARRETOS...
SÃO PESADELOS ESTRANHOS... SOBRE O FIM DO MUNDO... ACONTECEM COISAS TERRÍVEIS!
1. DEUS É TODO-PODEROSO.
2. DEUS É BONDADE.
3. ACONTECEM COISAS TERRÍVEIS
TERRO

COMO SOLUCIONA ESTE ENIGMA?
ESCUSA DE RESPONDER, A QUESTÃO É RETÓRICA.

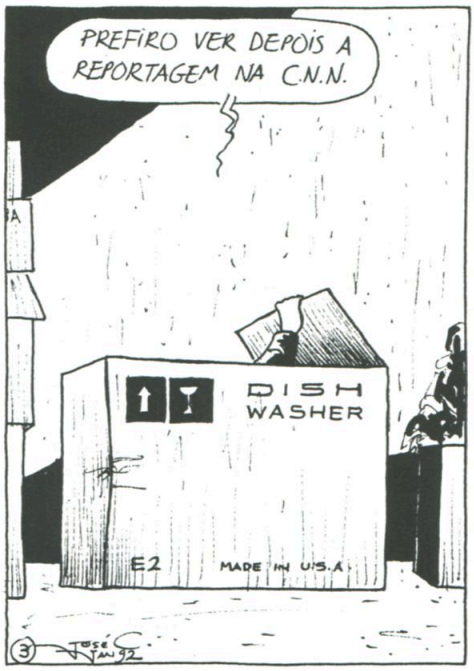
DEUS DEITOU-SE PARA REPOUSAR NO SÉTIMO DIA DA CRIAÇÃO E NÃO VOLTOU A ACORDAR...

ENTRETANTO O UNIVERSO FICOU ENTREGUE A SI PRÓPRIO, COMO UM VEÍCULO SEM CONDUTOR...
E2
IN USA

SÓ ASSIM SE EXPLICA QUE UM CEGO DE NASCENÇA SONHE COM BRUEGHEL...
...ENQUANTO EU, EX-PROFESSOR UNIVERSITÁRIO DE HISTÓRIA DA ARTE SONHO INVARIAVELMENTE COM MOBILIÁRIO DE COZINHA...

42 ANOS A SONHAR COM COZINHAS: RÚSTICAS, ULTRA-MODERNAS, LUXUOSAS, ECONÓMICAS, ACANHADAS, ESPAÇOSAS, COM FORNOS DE MICRO-ONDAS E MÁQUINAS DE LAVAR LOIÇA INTELIGENTES...
DISH WASHER
E2
MADE IN U.S.A.

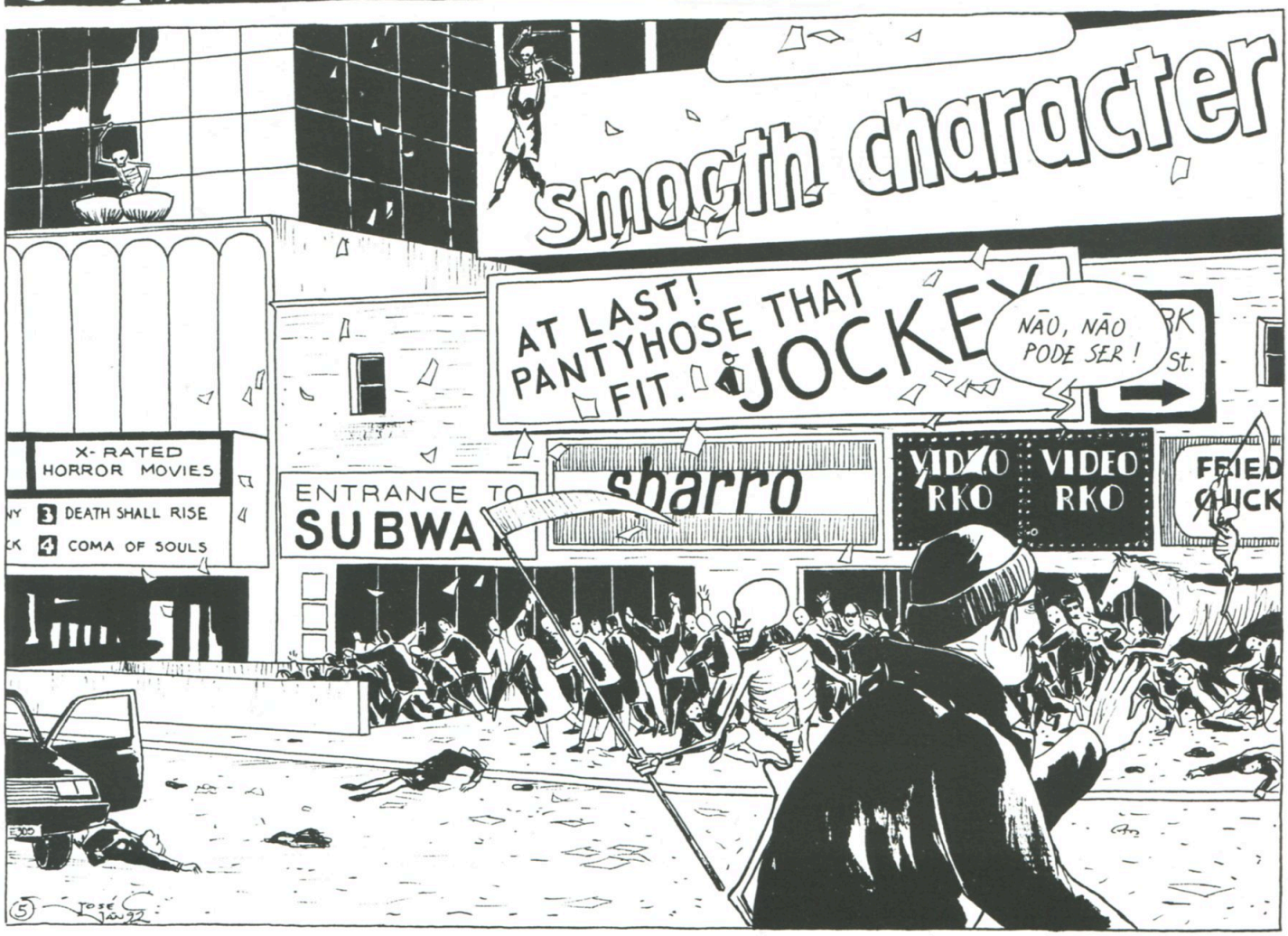
SE O MUNDO ACABAR, NÃO ME ACORDEM...
DISH WASHER


PREFIRO VER DEPOIS A REPORTAGEM NA C.N.N.
DISH WASHER
E2
MADE IN U.S.A.
3

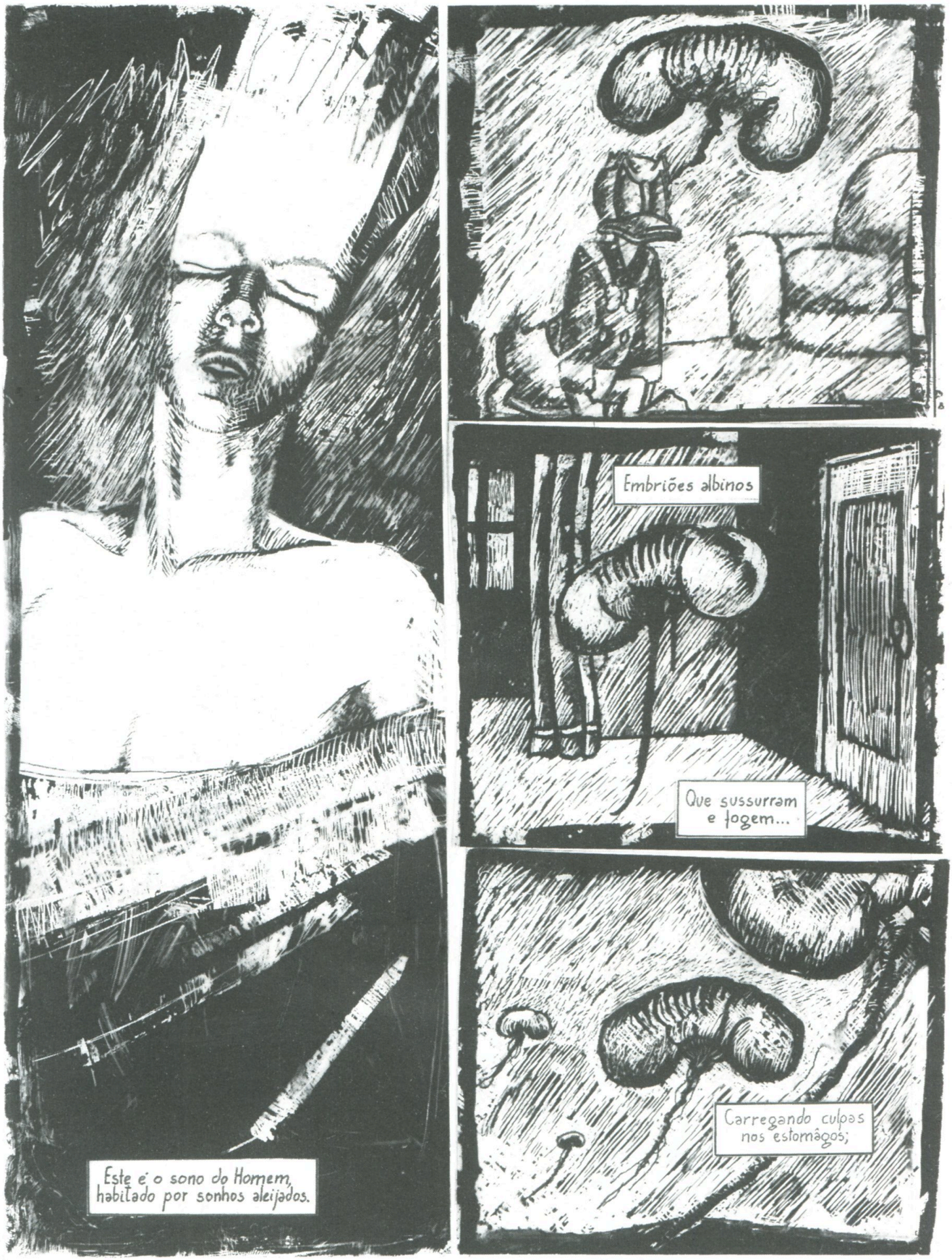
AAAAAAA
MELL
JEWELERS
BAZAR
APPLIANC

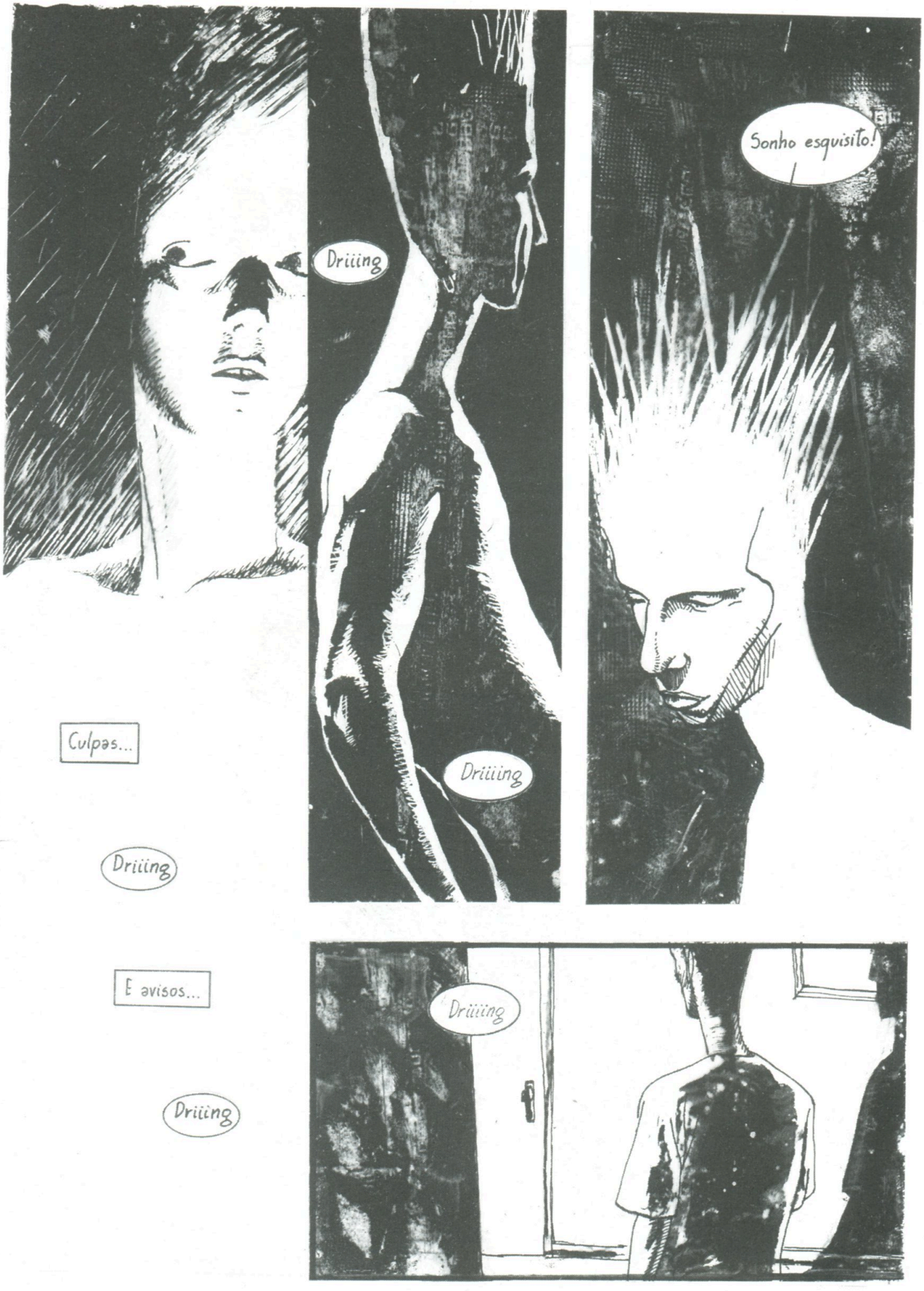
WALL ST
NO LEFT TURN
La Guardia Airport
BREAKFAST
US MAIL
COLOR FILMS
CAMERAS
BURGER
TOWED
ONE WAY
4

APPLIANCES

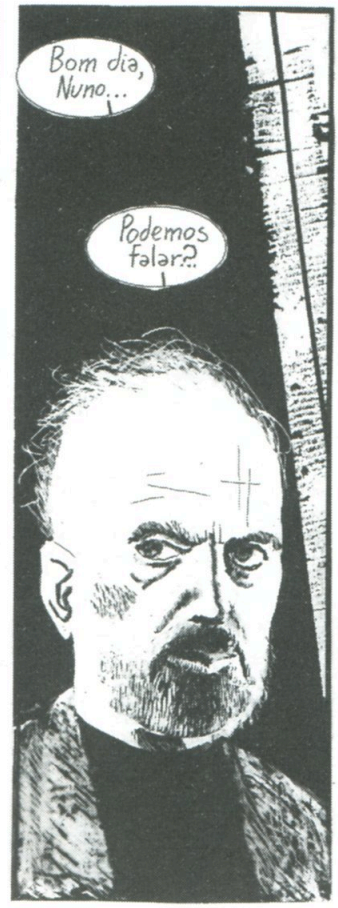

smooth character
AT LAST! PANTYHOSE THAT FIT. JOCKEY
NÃO, NÃO PODE SER!
X-RATED HORROR MOVIES
3 DEATH SHALL RISE
4 COMA OF SOULS
ENTRANCE TO SUBWAY
sharro
VIDEO RKO
VIDEO RKO
FRIED CHICK
5

NÃO PODE SER VERDADE!
TOSHIBA
NÃÃÃOOO!!!
TOSHIBA
MADE IN JAPAN
SK 3081
MADE IN JAPAN
DISH WASHER
Panaso
LÁ FORA... LÁ FORA É O INFERNO!!!
ISSO NÃO É NOVIDADE PARA NINGUÉM, JÁ DIZ A CANÇÃO: "NEW YORK, NEW YORK, IT'S A HELL OF A TOWN"...
MAS ISTO É A SÉRIO! É O JUÍZO FINAL, O APOCALIPSE!
E SE FOSSE OUTRO DOS SEUS PESADELOS?
PORQUE ISTO É R-E-A-L!!! PORQUE EU VI A QUINTA AVENIDA CHEIA DE CADÁVERES E ...
"VIU"? AÍ TEM A PROVA DE QUE AINDA ESTÁ A SONHAR!
NÃO!
O QUE É QUE SE PASSA?
EU... NADA...
GLASS
SAMUEL


Este é o sono do Homem,
habitado por sonhos aleijados.
Embriões albinos
Que sussurram
e fogem...
Carregando culpas
nos estomâgos;

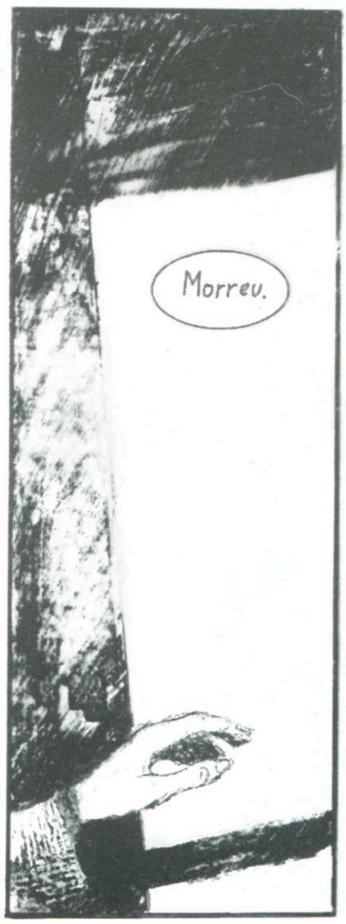

Driiing
Driiiing
Sonho esquisito!
Culpas...
Driiing
E avisos...
Driiiing
Driiing

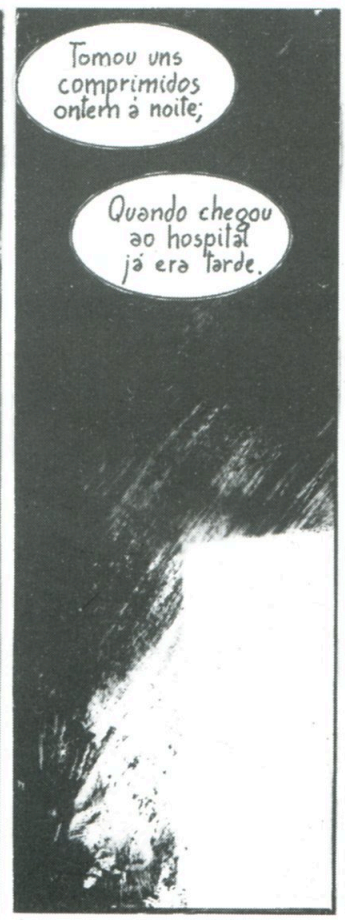
Angêlo?


Bom dia, Nuno...
Podemos falar?

É por causa da Silvia, não é?
Mais ou menos...

A minha irmã... A tua mulher...


Morreu.

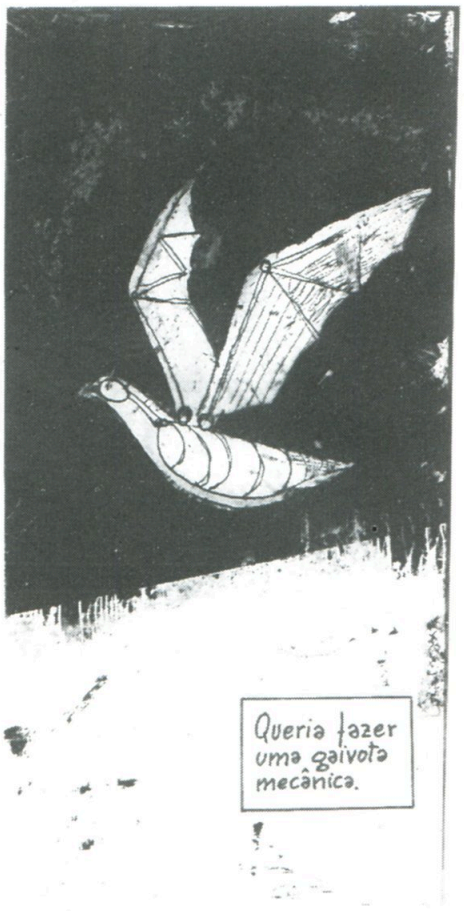

Tomou uns comprimidos ontem à noite;
Quando chegou ao hospital já era tarde.

Sinto muito.

Aqui parece-me um bom sítio...
Paz à sua alma.
Porque espalhastes as cinzas dela nesta praia, Nuno?

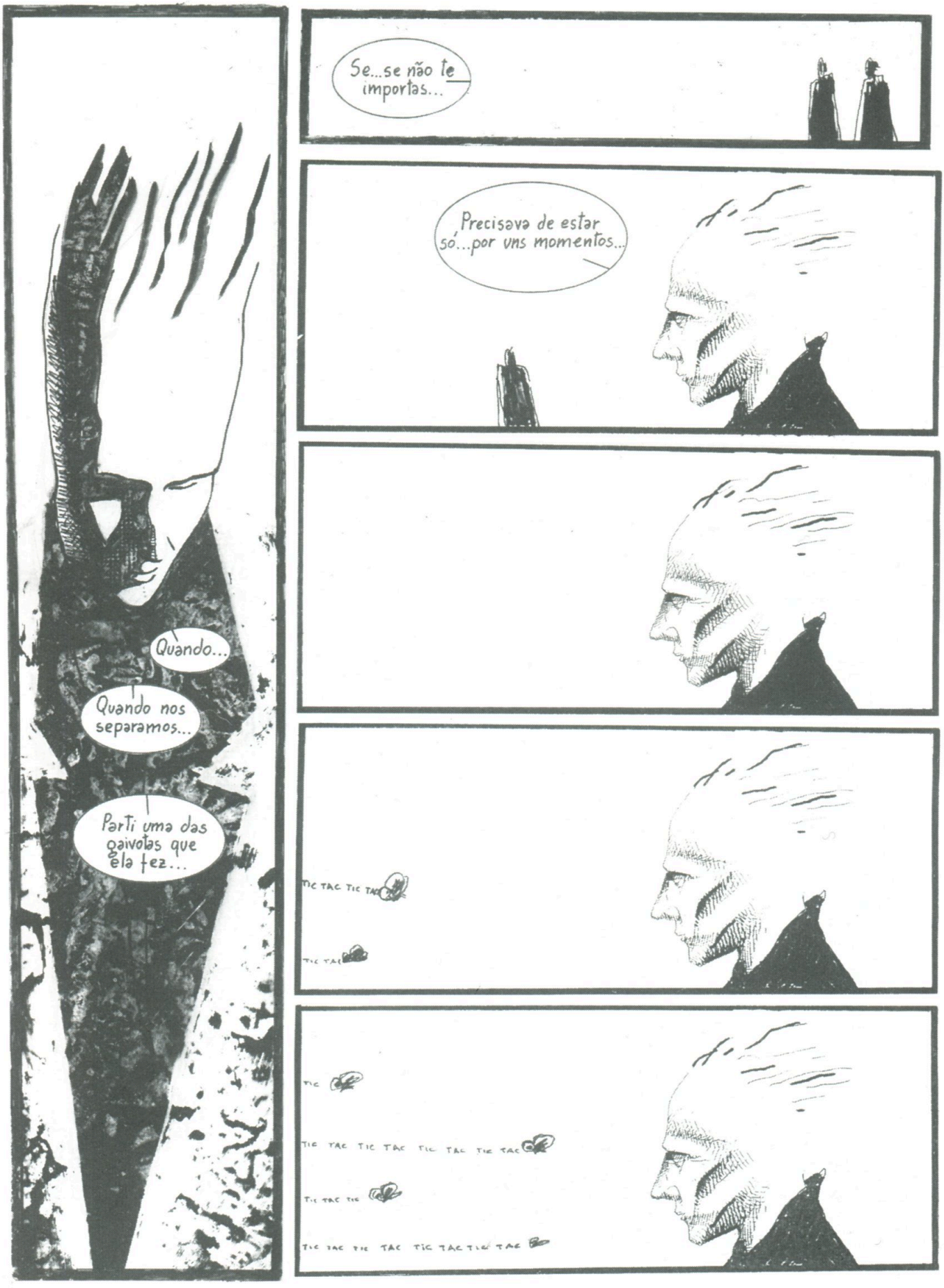
Foi aqui que nos conhecemos, Angêlo...
Eu vinha fotografar a praia para a revista;

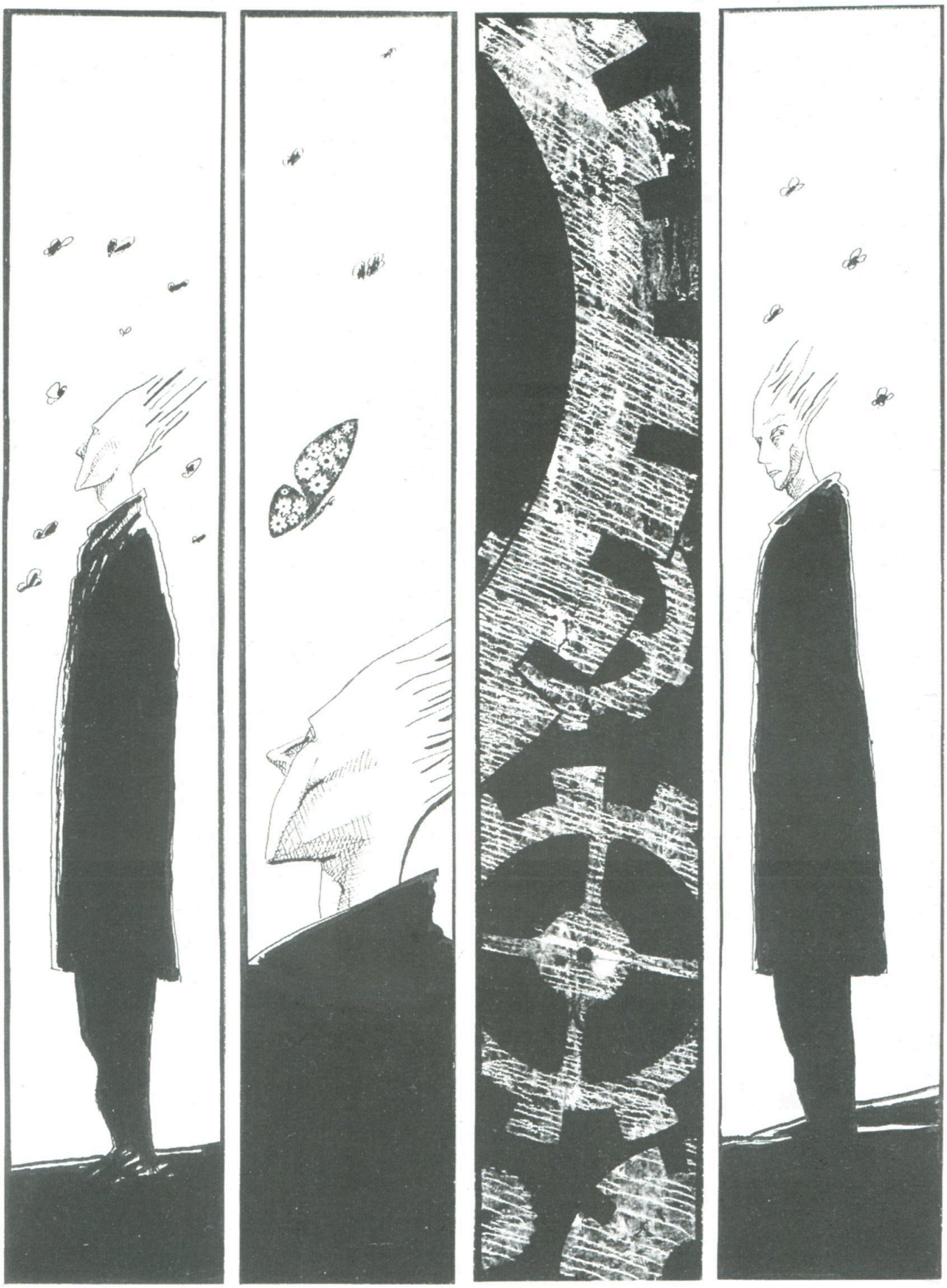
Ela vinha fotografar as gaivotas; trabalhava numa fábrica de brinquedos;


Queria fazer uma gaivota mecânica.

O sonho dela era fazer uma borboleta de corda...
Como naquele conto do Hawthorne, sabes?

Passados seis meses casamos.

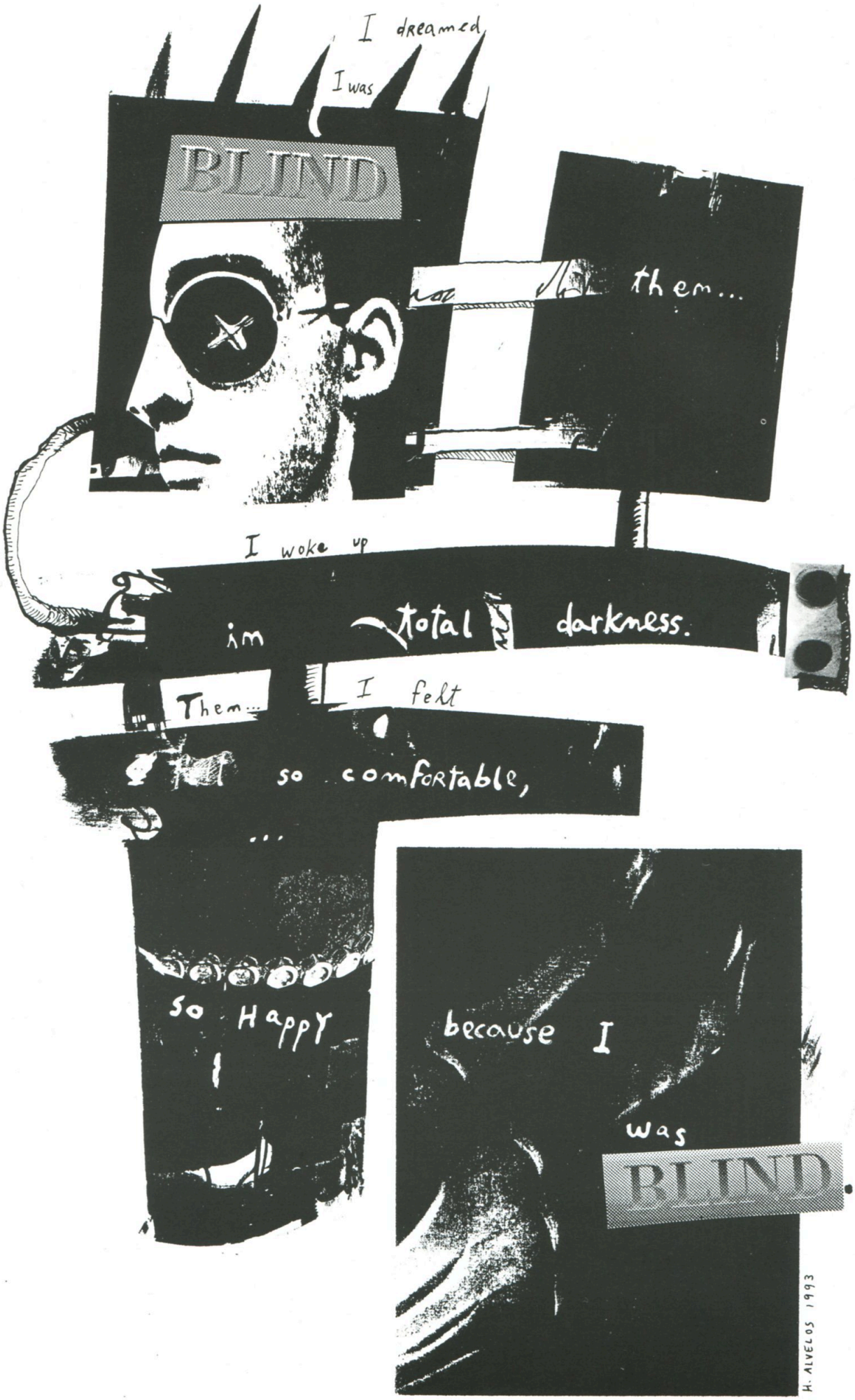

Quando...
Quando nos separamos...
Parti uma das gaivotas que ela fez...
Se...se não te importas...
Precisava de estar só...por uns momentos...
TIC TAC TIC TAC
TIC TAC
TIC
TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
TIC TAC TIC
TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC



Para a Sylvia:
"Por não ter estado"

2M

Para a Rita:
"Por ter estado lá"


I dreamed
I was
BLIND
them...
I woke up
in total darkness.
Then...
I felt
so comfortable,
...
so Happy
because I
was
BLIND.
H. ALVELOS 1993

Da e McKean

em casa de

Chegamos, já passava das três horas da tarde. Estava quente. Não foi fácil lá chegar. A casa está perdida no meio do campo. Nada de barulho da cidade. Só calma, sossego e belas vistas. De alguma forma, Kent fez-me lembrar o Alentejo. Afável, recebeu-nos como receberia qualquer outra pessoa, com simpatia. Depois de nos refrescarmos, fomos directamente para o estúdio, na parte de fora. À saída, não pude deixar de reparar em dois quadros de Marshal Arisman. Que maravilha!

O estúdio, era algo que deu vontade de explorar, de remexer. O andar de cima, fez lembrar um sotão de uma casa antiga, com milhares de coisas prontas a serem descobertas. Milhares e milhares de objectos, alguns nossos conhecidos de capas e BDs mais ou menos recentes. Conchas, kits de plástico, madeira, gesso e principalmente tintas e mais tintas - tudo ferramentas de trabalho do genial autor. Montes e montes de fotografias. Na televisão Damon Hill acabava de ganhar o seu primeiro grande prémio. A satisfação de McKean era evidente. Mesmo no meio do sótão, estava o recentemente adquirido Mac. Também uma mesa digitalizadora, um scanner e uma impressora. Ao lado, uma ferramenta também essencial: a fotocopiadora. Depois de remexermos em alguns trabalhos, alguns dos quais inéditos, passamos ao andar de baixo. Num dos estiradores, estava Mr. Punch. Ainda por acabar.

Dave McKean seguia no dia seguinte para a San Diego Comics Convention (na California), e ainda estava a preparar as coisas para levar. Mesmo assim, ainda teve tempo para dar uma pequena entrevista ao Quadrado.

texto
Nuno A. N. Correia
introdução e
fotografias
José Rui Fernandes

Já que a Tundra foi comprada pela Kitchen Sink, onde é que estás a pensar publicar o teus futuros trabalhos?

Bom, eu gosto da ideia de não estar ligado a nenhuma editora em particular, vou para onde as coisas encaixam melhor no momento. Como faÇo muitas coisas diferentes e aprecio que a editora goste do que eu faÇo, não posso estar à espera que uma só editora goste de todos os meus trabalhos. A Kitchen Sink parece ser uma boa aposta, mas o que eu gostava de fazer era trabalhar mais com editoras de livros.

Uma coisa que ficou no ar desde há algum tempo é a continuação da série Violent Cases. Há algum plano para isso?

Quando fizemos Violent Cases há cinco ou seis anos atrás, O Neil pensou em continuar, mas decidimos não o fazer porque seria voltar a terreno antigo. A história que estamos a fazer agor, Mister Punch, toca assuntos semelhantes. A ideia que nós tinhamos era que o primeiro Violent Cases seria sobre um rapaz de cerca de cinco anos e o segundo seria sobre um rapaz de 7 ou 8 anos. Aos quatro anos não se tem medo de nada, e aos 7 tem-se medo de tudo. Mister Punch é sobre isto, mas não é estritamente um Violent Cases número dois.

Vai ser uma Graphic Novel ou uma mini-série?

Vai ser um único livro como Signal to Noise, mas maior, com cerca de 90 páginas.

As nomeações para os prémios Eisner e Harvey saíram há pouco tempo. Qual te parece ser a importância, o poder e a influência destes prémios, comparados por exemplo com os prémios europeus como de Angouleme ou Lucca?

Francamente, não tenho ideia nenhuma da influência destes prémios em termos de vendas, embora sejam obviamente publicitados pelas editoras. Há um número de pessoas que compram estes comics e estão interessados em coisas menos vulgares, e estas são as pessoas que encontrariam esses livros de qualquer forma. O resto só está interessado em superheroís, não neste tipo de comics. Não sei até que ponto é que os prémios americanos são mais importantes que os prémio europeus. Para ser sincero, eu valorizo um prémio pela concorrência. Muito recentemente ganhei um prémio pela capa de um disco, e para esse prémio a concorrência era toda a gente que eu admiro bastante.

Que capa de disco é essa?

É uma capa de disco para um compositor Irlandês chamado Michael O Suilleabhain e ganhou o prémio de melhor capa do ano. O mais importante não era mesmo ganhar, o importante foi estar na companhia de Vaughan Oliver, Russel Mills, destes grandes designers. Os comics ainda são um pequeno mundo e até os prémios reflectirem uma certa qualidade, eu não presto muita atenÇão. É muito prestigiante ser nomeado para um prémio, mas os comics que eu gosto são mesmo muito poucos.

Podes referir alguns desses comics?

Sou um grande fã de Lorenzo Mattotti, da maior parte da sua BD, Fires e Man On The Window em particular. Gosto muito de Richard Sala, que tem um comic chamado

Os desenhos são maravilhosos, no entanto. Gosto bastante de artistas espanhois envolvidos na revista Medios Revueltos. Acho que o Raul Hernandez é brilhante.

Não sei se sabes, mas o Miguelanxo Prado talvez esteja presente no 7º SIBDP...

Sério? Definitivamente, gosto muito do seu trabalho. Só tenho um par de álbuns dele, em francês, portanto não os consigo ler muito bem, mas gosto muito dos seus personagens.

Que achas de editoras como a Marvel e a Image estarem a inundar o mercado com os seus comics, bloqueando a saída de BD independente?

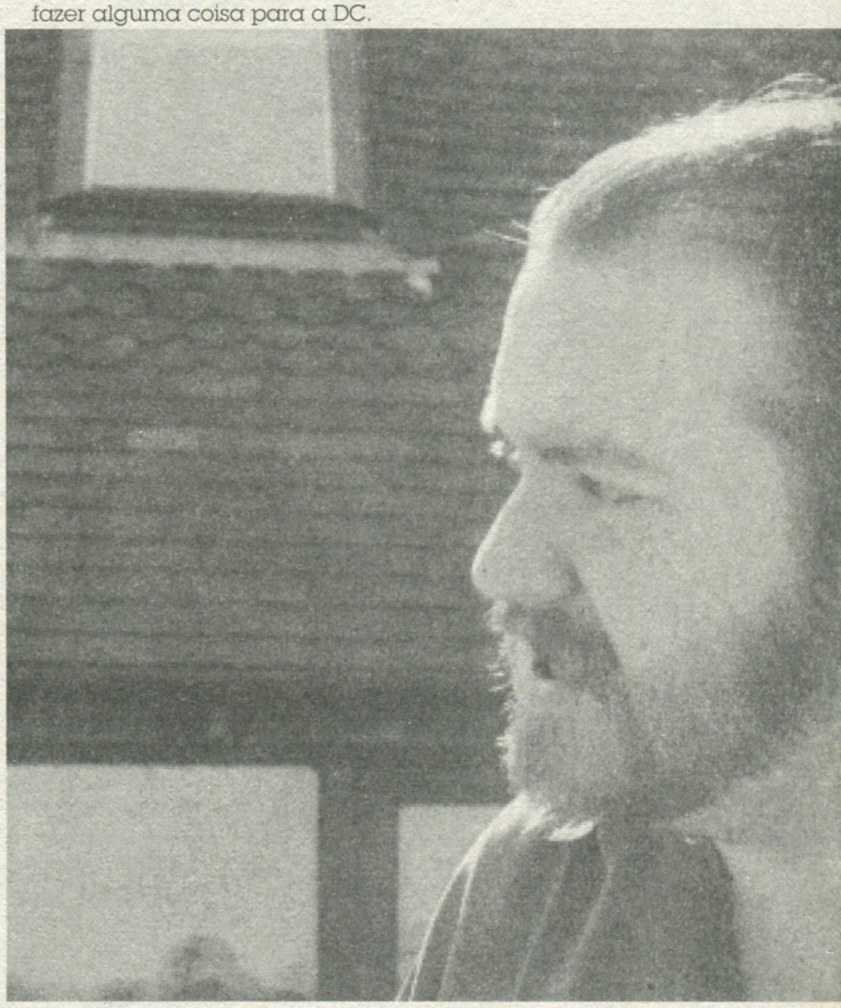
Acho que é muito pouco saudável. O que está a dominar o mercado é o investimento, não a leitura. Toda a gente está a tentar ganhar dinheiro. As pessoas estão a comprar comics com a esperanEa de virem a ganhar dinheiro com eles, portanto é mau. Neste momento há um receio por parte das editoras, estão todas a jogar pelo seguro, em parte por causa da recessão que estamos a atravessar. Em todo o caso, acredito na existência de um número de pessoas que estão interessadas em Banda Desenhada fora do vulgar e não há muita coisa por aí para eles. Mesmo autores que estavam a fazer Banda Desenhada extraordináriaretrocederam cinco anos, o que é deprimente. É uma pena. Mas no lado positivo, há mais atenEio dada à BD, há mais editoras de livros envolvidas, há mais editoras independentes, embora algumas delas produzindo a mesma história de sempre. Ainda há oportunidade para produzir coisas interessantes e recentemente, com a publicaEio por computador, os preEos baixaram tanto que a autopublicaEio é muito mais viável.

Falemos agora do lado técnico. Compraste há pouco tempo um computador. Como avalias o impacto das novas tecnologias na tua carreira e no teu modo de trabalhar?

Bom. o computador e a fotocopiadora a cores são ferramentas maravilhosas. Só comecei a usar o computador há pouco tempo, mas é óbvio que as coisas que tiras do computador só são tão boas como as coisas que lá meteste para comeEar. O Computador não faz nada por ti, só torna tudo mais fácil. Pode tornar as coisas mais fáceis e mais rápidas, e pode-se experimentar mais facilmente e mais intuitivamente. Mas é só uma ferramenta. No entanto, com a fotocopiadora a cores, , acho que a forma como ela interpreta as imagens, com as quatro passagens, é um óptimo aparelho para se fazer Banda Desenhada, porque a imagem é transformada em rede. Coisas como arrastar a imagem enquanto é fotocopiada, por exemplo, fazem-me pensar que há qualidades na fotocopiadora, assim como eu tenho a certeza que há qualidades no computador, que os tornam apropriados para a Banda Desenhada. O que eu quero tentar evitar é fazer imagens bonitas e muito bem acabadas sem conteúdo. Isso não é Banda Desenhada, é apenas uma sucessão de imagens , não há uma história. Há muitas possibilidades mas também muitos perigos.

Gostava que me dissesses quais são os teus projectos futuros, não necessâriamente só de BD.

Gravei um CD com o Jon J. Muth e ainda quero gravar mais alguns CDs, ou para uma editora americana ou para a Virgin, se as coisas se encaixarem. Ainda gostava de fazer alguma coisa relacionada com o cinema, mas não tenho tempo de momento. O Mister Punch está na prancha de desenho, Pictures that Tick também. Estou a tentar fazer alguns livros com escritores, um deles com a história passada em Veneza. Um outro projecto é um Sandman com o Neil (Gaiman) para a DC. Ainda gosto de fazer alguma coisa para a DC.



Hipnotic Tales. Também gosto de Art Spiegelman, gosto particularment e da sua escrita. Gosto muito dos desenhos de Kent Williams, mas não gosto tanto das suas BDs por causa do argumento.

Hellblazer © Steve Dillon / DC Comics

Vertigo

DC um gigante inovador. 3/3.

A viagem pela editora DC, iniciada no número 1 da Quadrado, conclui-se com uma visita pela Vertigo.
A linha Vertigo foi criada pela DC em Janeiro deste ano. A Vertigo serve dois propósitos - unificar séries já existentes destinadas a um público adulto, conferindo-lhes coerência editorial e de marketing; e servir de plantaforma para o lançamento de novas BDs destinadas a esse público adulto, podendo ser imediatamente reconhecidas por este.
Em menos de um ano, a Vertigo conta já com dezenas de séries, mini-séries e Graphic Novels em linha. E a editora da Vertigo, Karen Berger, promete muitas surpresas até ao final do ano.

As Séries Antigas

Swamp Thing, na fase Alan Moore, abriu uma série de portas. Esta BD veio provar que havia um mercado para séries continuadas que não enverdassem pelo estilo "superheroi" e que tocassem temas como o terror e o fantastico. Pela sua temática menos adolescente, por tocar temas como o sexo e apresentar uma violência mais explicita que o habitual, Swamp Thing começou a ostentar na capa a legenda "suggested for mature readers" (que, mais que evitar o consumo por menores, tentava cativar o público adulto). Swamp Thing deu origem a Hellblazer, que aliás começou por ser uma personagem secundária daquela BD. Hellblazer, com argumentos de Jamie Delano, lançou a moda das revistas "mature readers" da DC terem um artista de capa próprio, que, no caso de Hellblazer começou por ser

Sandman © P. Craig Russel / DC Comics

Dave McKean, que daria a vez a Kent Williams. Pouco depois, surgiria Sandman. Outra das revistas a tornar-se "mature readers" foi Doom Patrol, uma antiga revista tradicional de superherois que, nas mãos de Grant Morrison, se tornou numa BD definitivamente esquesita e inclassificável. As capas estavam, inicialmente, a cargo de Simon Bisley. Pouco tardou para que surgisse Shade, the Changing Man, da autoria de Pete Milligan e Chris Bachalo, personalizada com as extravagantes capas de Brendan McCarthy. Animal Man, uma BD que sempre esteve na fronteira entre o superheroi e o "mature readers" durante os períodos em que Grant Morrison e Pete Milligan foram argumentistas, assumem finalmente a sua faceta mais negra com a chagada de Jamie Delano para argumentista. Capas a cargo de Brian Bolland.

O que é que há de comum a estas cinco BDs, então? O principal é o total desrespeito pelos padrões de histórias de superherois e o enverdar por modelos originários do cinema, da literatura, e da BD independente. Paradoxalmente, há uma tendência para um certo revisionismio histórico de personagens super-heroísticas da DC, talvez a querer mostrar as voltas que uma personagem aparentemente tradicional pode dar. Ou talvez seja o pós-modernismo na BD a querer dar os seus primeiros passos, reciclando e transformando mitos aparentemente "intocáveis" em algo de novo (uma tendência iniciada, de resto, com Miracle Man, de Moore). De qualquer forma, este aspecto é bastante relevante, se considerarmos que três destas cinco personagens são históricas no universo DC - Swamp Thing, Doom Patrol e Shade, the Changing Man. Outro curioso ponto em comum é o facto de todos estes autores serem ingleses. Com o tempo, essa hegemonia foi-se quebrando, mas a grande maioria dos autores para "mature readers" continua a ser de terras de Sua Majestade.

Não foi de modo algum chocante a transição destas BDs para a linha Vertigo - apenas se procedeu a um pequeno retoque gráfico nas capas das cinco revistas, de modo a que o logo Vertigo se tornasse bem visível. A maior alteração surgiu em Doom Patrol, com a novelista Rachael Pollack a tonar-se a argumentista e com Brian Bolland como novo artista de capa.

As Séries Novas

Ao longo destes meses, foram já lançadas 4 séries novas na linha Vertigo. Sandman Mystery Theatre foi a primeira das séries desta nova fornada. Primeiro ponto a ter em consideração - não se trata do mesmo Sandman popularizado por Neil Gaiman, mas sim de uma personagem criada pela DC há décadas atrás. Segundo ponto, e mais importante - os argumentos estão a cargo de Matt Wagner, o genial criador de Grendel e Mage. Esta séria desenrola-se na Nova Iorque dos anos 30, sendo narrada em estilo "film noir", num cruzamento entre história policial e thriller psicológico. À semelhança de Sandman, cada história de x episódios terá o seu desenhador. O primeiro foi Guy Davis. As capas são de Gavin Wilson. Kid Eternity reapareceu numa nova série, depois da mini-série da autoria de Grant Morrison e Duncan Fegredo. Os

The Extremist © Ted McKeever / DC Comics

argumentos são de Ann Nocenti (responsável por uma das melhores fases de Daredevil), sendo os desenhos e capas de Sean Phillips. Kid Eternity é uma personagem perdida entre o mundo dos mortos e o nosso, com uma missão - assegurar o futuro da humanidade.
A nova série da Vertigo, Black Orchid dá continuidade à famosa mini-série de Gaiman e McKean. O argumentista é Dick Foreman e a desenhadora é Jill Thompson, que já desenhou alguns números de Sandman (em Brief Lives). As capas estão a cargo do senhor Dave McKean.
Scarab é mais uma série baseada numa personagem antiga da DC - Scarab não via a luz do dia há quarenta anos. Os responsáveis por esta ressurreição são John Smith e Scott Eaton, que deram um toque surrealista a este velho superheroi. Capas de Glenn Fabry.

As Mini-Séries e Antologias

As mini-séries Death: The High Cost of Living e Enigma marcaram o início de actividade da Vertigo. Death é a muito agurdada BD a solo da irmã de Sandman, com argumentos de Nèil Gaiman e desenhos de Chris Bachalo, com as fantásticas cores de Steve Oliff, numa mini-série de 3 episódios. O pressuposto inicial para Enigma é bastante interessante - imagine o que lhe aconteceria se, de repente, as personagens da sua BD preferida ganhassem vida. É o que acontesse a Michael Smith, a personagem principal desta mini-série de 8 episódios, escrita por Pete Milligan e desenhada por Duncan Fegredo (desenhador da mini-série Kid Eternity). As cores são de Sherilyn Van Valkenburgh.
J.M. DeMatteis, o célebre autor das obras-primas Moonshadow e Blood, encontrou na Vertigo a editora ideal para as suas requintadas obras. A primeira obra de DeMatteis para a Vertigo é Mercy, BD de um só número em Prestige Format. Totalmente pintada por Paul Johnson, Mercy é uma exploração exotérica da temática da conjugação carne-espírito.
Outra curiosíssima mini-série da Vertigo é Sebastian O, da autoria do extravagante Grant Morrison, com desenhos de Steve Yeowell. A acção desta BD desenrola-se numa alternativa Londres vitoriana (em 1890) em que já existem computadores e realidade virtual. Uma mistura de Oscar Wilde com cyberpunk, potanto. Em 3 episódios.

Enigma © Duncan Fegredo / DC Comics

Em Julho foram lançadas duas novas mini-séries - The Last One, de J.M. DeMatteis e Dan Sweetman (o desenhador de Beautiful Stories for Ugly Chieldren) e Skin Graft, de Jerry Prosser e Warren Pleece. A primeira conta-nos, em seis episódios, a história de um ser imortal, o último da sua linhagem, e das suas vária vidas, desde a idade média até aos nossos dias. A segunda recupera um antigo vilão DC, "The Tatooed Man" num conto de 4 capítulos que envolve a busca, no submundo do crime japonês, de um assassino que colecciona as peles das suas vítimas.
Jonah Hex: Two-Gun Mojo é uma das mais aclamadas mini-séries da Vertigo. Escrita por Joe R. Lansdale e desenhada por Timothy Truman, o autor de Scout e Hawkworld, esta BD mistura western com terror. Esta mini-série de 5 episódios é estrelada por Jonah Hex, uma velha personagem de western da DC.
Mas talvez a mais invulgar das mini-séries da Vertigo seja The Extremist, descrito como sendo um thriller erótico, envolvendo um assassinato misterioso e sado-masoquismo. Decididamente para "mature readers". Esta mini-série de 4 capítulos é escrita pelo incansável Pete Milligan e desenhada por Ted McKeever, o extraordinário desenhador de Eddie Current, Plastic Forks e Metropol.
Uma outra abordagem ao formato mini-série é tentada em The Children's Crusade, uma mini-série de dois capítulos criada por Neil Gaiman. Esta história aborda a existência de um mundo, Free Country, que dá abrigo a crianças abusadas e indesejadas. Pelo meio aparecem duas crianças criadas no Sandman 25, Roland e Paine; Suzy, a criança Black Orchid, Maxine Baker, a filha do Animal Man; Tefé Holland, a filha de Swamp Thing; Dorothy Spinner de Doom Patrol; e Tim Hunter, a personagem principal de Books of Magic. Entre o nº 1 e 2 da mini-série, a história atravessará os anuais das personagens envolvidas - Black Orchid Annual 1, Animal Man Annual 1, Swamp Thing Annual 7, Doom Patrol Annual 1 e Arcana Annual 1 (com Tim Hunter).
Entretanto, foram editadas pela Vertigo duas antologias - Vertigo Visions e Vertigo Jam. Cada um dos nºs de 64 páginas de Vertigo Visions é ocupado por uma só história, de uma dada personagem. O nº 1 apresentou-nos the Geek, uma personagem criada por Joe Simon em 1968, numa história escrita por Rachel Pollack, e desenhada por Michael Allred (o autor de Madman, para a editora Tundra). No segundo nº estrelou Phantom Stranger, uma venerada personagem do universo DC, Numa história escrita por Alisa Kwitney e desenhada por Guy Davis. Em Vertigo Jam, também de 64 páginas, dá-se preferência a histórias curtas de personagens já estabelecidas. Vertigo Jam funciona, assim, como uma introdução ao mundo Vertigo.

As Nomeações e as Novidades

As nomeações para os prémios Harvey e Eisner deste ano vieram contradizer os que pensam que quantidade não é qualidade. A Vertigo conseguiu manter um elevado padrão de qualidade nas inúmeras BDs por ela lançadas, como provam estas nomeações para os principais prémios do mundo da Banda Desenhada, baptizados a partir dos nomes Harvey Kurtzman e Will Eisner. Apenas Sandman conseguiu reunir 13 nomeações, um record absoluto. Tanto Hellblazer como Shade, the Changing Man obtiveram 5 nomeações para os Eisner.
Karen Berger, a editora da Vertigo, já anunciou os projectos para fim de 93/princípios de 94. Aqui fica a lista - American Dreams, mini-série de 6 episódios de Dave Louapre (autor de Beautiful Stories for Ugly Children) e Vince Locke (autor de Sandman); Blood & Shadows, mini-série de 4 episódios de Joe R. Lansdale e Mark A. Nelson; Chiaroscuro, mini-série de 10 episódios de Pat McGreal, Dave Rawson e Chas Truog, Ghost Dancing, mini-série de 6 episódios de Jamie Delano e Richard Case (autor de Doom Patrol); Goddess, mini-série de oito episódios de Garth Ennis e Winslade; The Heart of the Beast, Graphic Novel de Dean Motter (autor de Mister X) e Sean Phillips (autor de Kid Eternity); The Mystery Play, Graphic Novel de Grant Morrison e Jon J. Muth (autor de Moonshadow, M e Mythology of an Abandoned City); The Rites of Alchemy, mini-série de 12 episódios de Dick Foreman e Paul Johnson (autor de Books of Magic 4, Interface e Mercy);: Shadows Fall, mini-série de 6 episódios de John Ney Reiber e John Van Fleet; e Witchcraft, um mega-projecto em 3 episódios com argumentos de Alisa Kwitney e James Robinson e desenhos de Matt Wagner, Steve Yeowell, Michael Zuli e muitos outros.

Fluke
Slid
CD Single, Circa, 93

Fluke
Electric Guitar
CD Single, Circa, 93

American Music Club
Mercury
CD, Virgin, 93

U2
Zooropa
CD, Zooropa, 93

Apresento-lhes quatro CDs sem (quase) nada em comum. Dois são singles, dois são álbuns. Um é orgulhosamente americano, um outro hesitantemente europeu, mas ambos desafiam classificações. Os outros dois poderão ser arrumados nas fáceis gavetas dos géneros musicais, embora seja fácil detectar influências de diferentes quadrante sonoros. Em comum, apenas o facto de serem o melhor que, até agora, 93 nos ofereceu em matéria musical.

Os géneros musicais são uma forma ingrata de classificação. É certo que tornam a vida facilitada aos críticos musicais, mas criam preconceitos dentro do grande público bastante enraizados. Um amante de rock estereotipa imediatamente uma banda com um pouco de batida como "música de dança", não se dando ao trabalho de ouvir atentamente o trabalho em causa, como faria com uma música enquadrada numa gaveta musical mais familiar. Os preconceituosos amantes de um só género musical nunca sentirão a sensação de poder navegar entre estilos e encontrar elementos em comum entre música tão diferente como o Rock e o Techno, o Hip Hop e o Jazz, a World Music e a música Ambiental.
Os Fluke estão suficientemente familiarizados com esta universalidade da música e a sua unidade. Os seus primeiros álbuns, The Techno Rose of Blighty e Out (In Essence) são triunfos do cruzamento de géneros e da improvisação em música de dança. Nestes dois primeiros singles depois de Out (In Essence), os Fluke avançam para uma consolidação da sua quota de mercado nas pistas de dança, sem perder a sofisticação e complexidade das suas músicas. O resultado são duas melodias de uma invulgar pontaria para o espírito e para o corpo, conjungando de forma que apenas se pode qualificar como genial as suas vertentes lúdica e intelectual. Duas melodias que resistem às desvairadas investidas dos remisturadores, sem nunca perderem a sua identidade. Em Electric Guitar, acontece algo curioso - dentro das cinco versões incluídas no CD, ficamos sem saber qual o original e quais as cópias, tal é a excelência das remisturas e a solidez da estrutura mãe. Aguarda-se contendo a respiração o próximo álbum dos Fluke, antevendo que este ultrapasse Screamadelica dos Primal Scream como a obra-prima do cruzamento pop/música de dança, confirmando os Fluke como os Kraftwerk dos anos 90.

"And now for something completely different". Os American Music Club são, não sou o primeiro a dizê-lo, o mais bem escondido tesouro da pop. Poucas bandas poderão orgulhar-se de ter produzido tantas obras primas como eles - afinal, descontando o inseguro United Kingdom e Restless Stranger, a sua pouco conhecida primeira obra, todos os seus restantes álbuns são geniais: Engine, California, Everclear, e agora Mercury. A Virgin soube reconhecer o valor de Mark Eitzel e acólitos, oferecendo-lhes um contrato e um excelente produtor, Michael Froom.
Se em Engine e California havia uma marcante presença da cultura norte-americana e uma óbvia vontade de brincar com os clichés da musica popular americana, e em Everclear um desejo de uma maior sofisticação sonora acompanhada por um ocasional toque ambiental, Mercury é o disco da consolidação da linguagem de sonwriter de Eitzel. Este mostra-se aqui disposto a destronar em habilidade de escrita musical e intensidade

emocional qualquer Elvis Costello ou Tom Waits - uma música como Jonny Mathis's Feet fá-los-à certamente roer de inveja.
Para os que já conhecem os American Music Club, basta houvir os primeiros acordes de Gratitude Walks, a primeira faixa do álbum, para ficarem convencidos a comprar o álbum. Aos restantes leitores, sugiro uma corrida até à discoteca mais próxima.

É curioso termos na companhia dos American Music Club neste número do Quadrado uma banda que, durante a sua fase Rattle & Hum, venderia a alma pela genuinidade da banda de Eitzel - os U2. Mas, enfim, reduzidos a European Music Club desde Achtung Baby, os U2 desistiram dessa procura da alma musical americana, investindo numa viagem pela cultura contemporânea europeia. A inflexão foi benvinda - de volta à Europa, os U2 aprenderam a não se levar demasiado a sério, a experimentar novas fórmulas, a arriscar, a jogar com a ironia como arma contra a massificação. Achtung Baby foi, portanto, um bom disco, ao contrário da quase totalidade da discografia anterior da banda. Mas deixava algo em branco, esperava-se o acentuar da experimentação, da agressividade e da ironia. Zooropa responde eficazmente a este vazio de Achtung Baby, mas continuamos a pensar que, se os U2 chegaram até aqui, poderão ir mais longe, brincar mais, radicalizar mais a sua linguagem, sem deixar de seduzir os menininos de liceu do costume. Não é que Zooropa não seja um bom álbum -é concerteza uma obra-prima- mas o álbum que estava à espera não é Zooropa. Zooropa soa a quase-lá, a meio caminho andado. Aqueles que seguiram as reportagens da gravação de Zooropa em jornais como o Melody Maker estavam à espera de uma bomba atómica no meio musical. Em vez disso, saiu-nos um tremor de terra. Estávamos à espera de um disco da década, saiu-nos um disco do ano. Não é mau - pelo contrário, é excelente- mas estava à espera de mais. NC

CAGES

de dave mckean
vencedor do prémio
harvey para a melhor
série nova.

também na interzona,
do mesmo autor
Arkham Asylum
Black Orchid
Signal to Noise
A1
Poster Cages

**na interzona,
a banda desenhada
é uma arte.**

INTERZONA
Apartado 4122 · Senhora da Hora
4450 Matosinhos · Portugal
02.9538531 · Fax 9538532